

playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo 64

# playtime!

csak  
996 Ft

**A2 poszter:**  
**ALONE IN THE DARK 4**  
**LEGEND OF EXCALIBUR**

## TOKYO GAME SHOW

mit fúj felénk a keleti szél?

## FORMULA ONE

a Sony most már két gépen  
hozza a Formáját

## BANJOO-TOOIE

a Rare újra felhangolta bendzsóját



## SPIDERMAN

**PÓKEMBER HÁLÓT FON**  
**A DREAMCASTRA IS**

**ALONE**  
**IN THE**  
**DARK**  
**THE NEW NIGHTMARE**

2001. május Ára: 996 Ft



# 25 játékteszt!

SPLITTERS (PS2) · POKÉMON PUZZLE LEAGUE (N64) · GUN GRIFFON BLAZE (PS2) · ARMORED CORE 2 (PS2)

SIMPSONS WRESTLING (PS) · SUB-MARINE COMMANDER (PS) · DIGI-MON WORLD 2 (PS) · ILLBLEED (DC) · PROJECT JUSTICE 2 (DC) · TIME

FINAL FANTASY X · KLONOA 2 · PHANTASY STAR ONLINE VER 2 · RED FACTION · AMPED · ARC THE LAD COLLECTION





# Megnyitottuk!

## ADÁS-VÉTEL-CSERE = GARANCIA



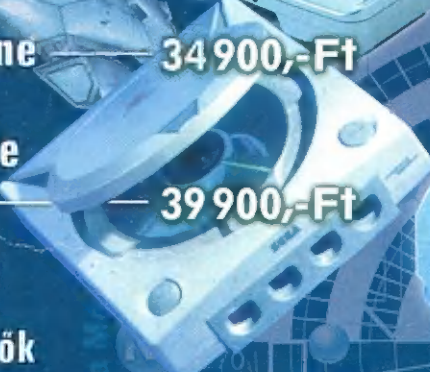
A nyko kizárólagos  
magyarországi  
forgalmazója

Siess, hogy te is **akciós áron** juthass hozzá termékeinkhez!

Game Boy Advance  
Game Boy  
Sony Playstation  
Game Gear  
Super Nintendo  
Sega Megadrive  
Sega Saturn  
Sony Playstation one  
Ultra Nintendo  
Nintendo Gamecube  
Sega Dreamcast  
Sony Playstation 2  
XBox < ÚJDONSÁG!  
Programok, kiegészítők



34 900,- Ft



39 900,- Ft

Egy kis ízelítő akciós árainkól:

Sony Playstation1 lemez > 1 500,- 3 000,- Ft  
/Tomb Raider IV., Silent Hill, Fifa '99, Crash Bandicoot,  
NBA '98, Mission Impossible, stb./

Sony Rf kábel > 1 500,- Ft

Sony memória kártya > 1 500,- Ft

Color Game Boy lámpa > 1 500,- Ft

Dreamcast joystick rezgő > 1 000,- Ft

Dreamcast lemezek > 4 000,- Ft

Gépek, Playstation2 lemezek,  
kiegészítők nagy választéka,  
nagy leárazással vár rád!

**Legmagasabb választék közvetlen a gyártótól-  
legalacsonyabb árak, közvetlen Neked!**

**Nem érsz rá eljönni? Mi elküldjük neked.**

**Postai csomagküldés utánvétellel a  
megrendeléstől számított két munkanapon belül.**

Web: [www.dreamland.hu](http://www.dreamland.hu)

Címünk: 1067 Budapest, Hunyadi tér 12. Tel.: 479-0812

Nyitvatartási idő: hétfőtől-péntekig-10:00-18:00 h-ig /szombaton: zárva

**Sok szeretettel várunk a Dreamland szaküzletben!**

DREAMLAND, AHOL KÉPZELETNEK NINC S HATÁRA!





**SZIASZTOK!**

PLAYTIME PLAYTIME PLAYTIME PLAYTIME PLAYTIME PLAYTIME PLAYTIME PLAYTIME

**G**ondoljuk, csuklottál egy kicsit, amikor az újságoshoz lépve magadhoz akartad ölelni konzolátusunk legfrissebb híradását, és az újságárus nem a megszokott horribilis csereértéket követelte rajtad, hanem egy lényegesen szerényebb összeget. Ugyan mi is vidáman hallgatjuk hön szeretett politikusaink beszédeit a fellendülőben lévő magyar gazdaságról, a visszaszoruló inflációról és egyéb érdekfeszítő témákról - esetünkben azonban nem az ő zsenialitásuk, hanem ennél jóval fontosabb dolog váltotta ki a háromjegyű fogyasztói árat. A legtöbb hozzánk érkező levélből ugyanis az derült ki, hogy olvasóink legnagyobb része egy kicsit sokallja az 1.288 Ft-ot a PlayTime!-ért, habár a tartalmával többnyire meg van elégedve. Az egyik szemünk sírt, a másik nevetett, de a problémát csak úgy tudtuk megoldani, hogy elhagytuk a mellékelt könyvecskét, tartalmának egy részét pedig beépítettük az újságba. Azt ugyan pillanatnyilag még nem tudjuk, hogy mihez kezdünk majd egy Final Fantasy X végigjátszással, de ezzel a problémával ráérünk a maga idején foglalkozni. (Óh, mily édes lesz a teher...)

Az árváltozásnak természetesen egyéb vonzatai is akadnak, nevezetesen az előfizetőinknél. Az nem lett volna valami szép, ha ők rosszul járnak, ha egyszer már ilyen remek ítélőképessegről tettek tanúbizonyságot, így tehát a fél éves előfizetéseket automatikusan meghosszabbítottuk egy hónappal, az éveseket pedig kettővel. Mivel bonyolultabb matematikai problémák megoldása mifelénk némi időt igényel (prózaiban: két Tekken-parti közben nem jutott idő az új előfizetési díj kiszámolására), következő számunk megjelenéséig (június 15.) maradjunk a régi díjszabásnál - az új kondíciókkal. (Id. hátul, az impresszumban)

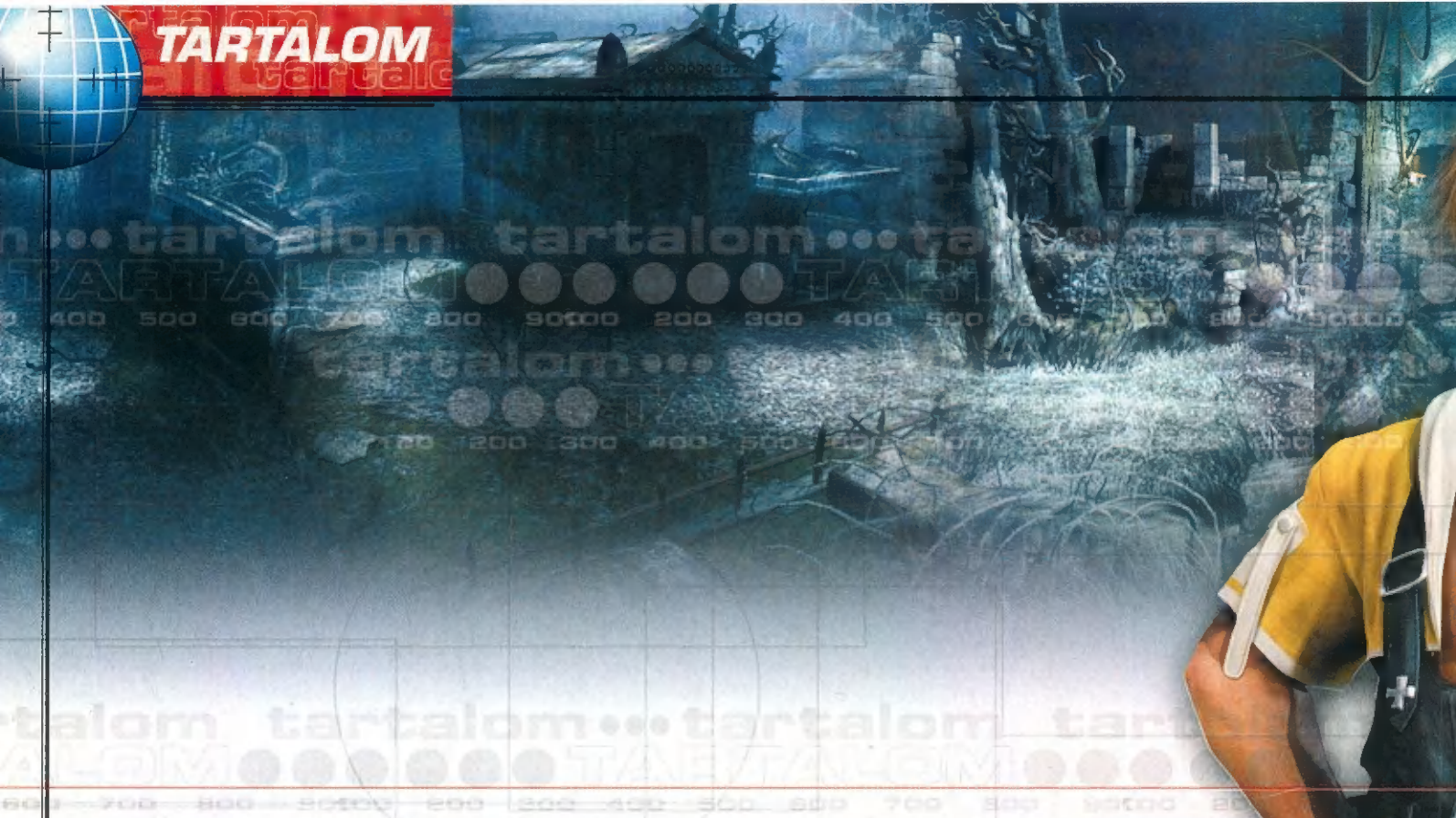
Némi értetlenkedésre adott okot PlayTime! hűség akciónk, ami valószínűleg fogalmazási színvonalunk alacsony mivoltának tudható be (valamint annak, hogy grafikusunk nem engedélyezett hosszabb körmondatokat a reklámban, és miután felmutatott egy fejszét, hirtelen mi is osztani kezdtük álláspontját). A lényeg az, hogy minden számunkban találtok egy-egy képrészletet egy 12 darabra szabdaltnak. (Figyelmesebbeknek talán már feltűnt, hogy ez valószínűleg egy PS2-puzzle - és tényleg az!) Novemberben az egyik levelezőlapra meg fogjátok találni a teljes fotót. Ha a képrészletekből hármat felragasztotok a megfelelő helyre, és azt visszakülditek a címünkre, akkor a nyeremény egy PlayTime!-kulcstartó, míg hat képrészletnél már egy "PlayStation-kabát matricából". (Ez a kissé nyakatekert megfogalmazás egy olyan matricakészletet takar, amelynek híres játékokat ábrázoló darabjait felragasztgatva teljesen be lehet borítani egy PSX-et.) Az összes képrészlet visszaküldőinek egy PlayTime!-pólóval háláljuk meg a hűségüket, továbbá ők részt vesznek egy sorsoláson is, amelynek díja egy barátságos PS2. Akik nem az első számunktól kezdve veszik magazinunkat, de szeretnének részt venni a sorsoláson, azoknak elmondanánk, hogy régebbi számaink képrészletei még mindig megrendelhetők a 82-83. oldal között található levelezőlapra, sőt: ajándékba adunk hozzá egy olyan újságot is, amelyikben megjelentek, amiért természetesen már nem kell külön fizetni...

Itt az ideje, hogy áttérjünk végre a játékokra, de előbb még persze elénekeljük a refrént:

Kösz, hogy megvettél bennünket most is!

PlayTime! Team





## Alone in the Dark 4

40. oldal



## Simpsons Wrestling

46. oldal



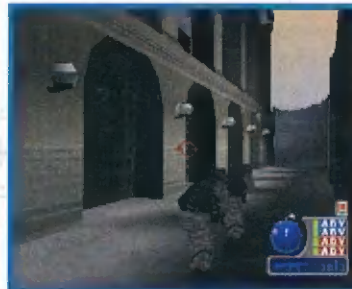
## Formula One 2001

50. oldal



## Rainbow Six Rogue Spear

54. oldal



## Digimon World 2

62. oldal



## Gun Griffon Blaze

72. oldal



## Illbleed

78. oldal



## Banjo-Tooie

82. oldal





# playtime!

## NEWS

Tokyo Game Show .....	6
Hirek .....	18
Gameboy Advance .....	24

## PREPLAY

World's Scariest Police Chases .....	28
Arc the Lad Collection .....	29
Looney Tunes Sheep Raider .....	30
Grand Theft Auto 3 .....	31
Final Fantasy X .....	32
Klonoa 2 .....	34
Red Faction .....	35
Phantasy Star Online Ver. 2 .....	36
Amped .....	37
Gotham .....	38
Alone in the Dark 4: The New Nightmare .....	40

## PLAYTEST

Simpsons Wrestling .....	46
Sabrina the Teenage Witch .....	48
Formula One 2001 .....	50
Lego Island 2 .....	52
Rainbow Six: Rogue Spear .....	54
Strikers 1945 .....	56
Shooter Space Shot .....	57
Submarine Commander .....	58
UEFA Challenge .....	60
Digimon World 2 .....	62
Rugrats: Totally Angelica .....	64
Mary Kate & Ashley Mystery Mall .....	65

TimeSplitters .....	66
Army Men: Air Attack .....	68
Army Men: Sarge's Heroes 2 .....	70
Gun Griffon Blaze .....	72
Armored Core 2 .....	74
Sky Odyssey .....	76
Illbleed .....	78
Mars Matrix .....	81
Spiderman .....	82
Project Justice .....	84
Pokémon Puzzle League .....	86
Banjo-Tooie .....	88

## PLAYTIPP

World is not Enough .....	92
Cheat .....	100





# TOKYO GAME

TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING

TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING  
TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING  
TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING



Szerencsére a 2001-es "átmeneti" évnek (a PSX, a N64 és a Dreamcast utolsó -utáni tiszteletköreit futja, és a PS2 egyre inkább átveszi a piacvezető szerepet, míg az eljövendő GameCube és az Xbox bizonyítani akarnak) megvan az az előnye, hogy a kiállításokon mindenki vadul igyekszik bemutatni, hogy az ő gépe és játéka sokkal többre képesek, mint a szomszéd standon lévőké. A mostani TGS ezért a Sony és a Microsoft közötti versenyről szól: az előbbi a nemsokára megjelenő szuperjátékaival kápráztatta el a közönséget, a Windows-gyár pedig a készülődő játékok játszható és nem játszható verzióival (utóbiból sajnos sokkal több volt) próbálta elkápráztatni a japánokat. (A Nintendo ugyan jelen volt a kiállítás, bár nem egészen úgy, ahogy azt elvárhattuk volna tőlük.) Mindenesetre a látogatóknak volt mit néznie: az 53 kiállító standján 930 képernyőn 415 játék került a szakma, és persze főleg a reménybeli vásárlók elé.

## PS2

Talán némileg rációfolva a PS One-t temetők népes seregében, a Tokyo Game Show-n nem csak PS2-es játékokat mutattak be: több mint 80 PSX-es programot is láthattak a látogatók (az egy más kérdés, hogy ezeknek jó esetben a tizede ha meg fog jelenni angolul...) Ezek között volt rengeteg tancólos játék, pár Pokémon-klón, pár RPG és hatféle pachinko-szimulátor (japán szerencsejáték, amiben az a célunk, hogy golyókat kilöve imádkozunk, hogy azok a megfelelő zsebekbe essenek be). A Sony feladata persze sokkal könnyebb volt, mint fő riválisáé, a Microsofté: mindössze a már évek óta készülőddő PS2-játékokat kellett rengeteg tévéképernyőn mutogatni, és mivel ezek fél éven belül többnyire úgysis megjelennek, ezekkel rendszerint már játszhatott is a nagyközönség. Kicsit ugyan furcsa volt látni, hogy új, eredeti játékkal nem nagyon jelentkeztek a kiadók, szinte minden játék valamilyen PSX-en nagy sikert aratott program újra-néha továbbgondolása volt: a kiadók igyekeznek biztosra menni, senki nem akar kockáztatni. A legnépszerűbb játék persze a Final Fantasy X volt, az első igazi Squaresoft-próbálkozás a második generációs Sony-konzolon, erről pár oldallal odébb még olvashatsz pár kereksetlen szót, hiszen a játszható verzióból kiderült néhány olyan nyálákság, mint a harcrendszer újításai, pár változtatás a koncepcióban (úgy látszik, kicsit csillapították az "Okinawa-életérzést" a prog-



▲ **Final Fantasy X - Squaresoft**



TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING

TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING

XBOX

GAME BOY ADVANCE

PS2  
PlayStation 2TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING  
TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING  
TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING

ramban) és új karaktereket is megismerhettünk. A megjelenést július közepére tervezik, Európába viszont sajnos valószínűleg csak jövőre jut el.



▲ Gran Turismo 3 A-Spec - Sony

Ennél örömtelibb hír, hogy a Gran Turismo 3 A-Spec már szinte teljesen kész állapotban került bemutatásra, az automának legnagyobb öröme (a program azóta már meg is jelent - április 28-án - Japánban, Amerikában júniusra ígérk, Európa pedig a nyár végén kaparinthatja meg a DVD-t). Ugyan némi finomhangolás, valamint a végső tesztelés még hátra volt, mégsem panaszkodott senki, igen pőpcre sikerült a játék. Az autók kidolgozottsága frenetikus: a PS2 horizontján egyelőre nincs program, ami versenyre tudna kelni vele. Pár "vájszemű" megítélése szerint ugyan a háttér a gép képességeihez képest néhol kicsit gyengéskére sikerültek, de amikor 250-nel száguldunk el egy fa mellett, OLYAN



▲ Gran Turismo 3 A-Spec - Sony

nagyon nem tűnik fel annak gyengécske grafikája... Ez alól pláne kivételnek számítanak az esőfutatok, azok ugyanis olyan fantasztikusak, amit eddig elképzelni sem tudtunk! Az iLink kábel segítségével akár hatan is kergethetjük egymást (persze ehhez hat tévé és hat PS2 kell...) A játék megjelenésekor tartott sajtótájékoztatón a Sony egyébként bejelentette, hogy a Gran Turismo-séria már készülő negyedik darabja internetes játéklehetőséggel lesz ellátva, részletes on-line statisztikákkal, netes bajnokságokkal satöbbi. A megjelenést jövő ilyenkorra teszik, egyelőre GTN, azaz Gran Turismo Network néven fut a project. A megajátékhoz a Sony tervezetett egy kormányt is, amit reményeik szerint fél-millió példányban tudnak eladni csak Japánban.



▲ Phase Paradox - Sony

A GT3 mellett a Sony elég gyér programkínálattal rendelkezett, leginkább a Phase Paradox néven futó akció-kaland játékot hirdették, ez már olyan állapotban volt, hogy három pályát végig lehetett játszani. A játékban három karakter közül kell egyet választani, és őt irányítva kell megmenteni a földet az ideges idegenektől, amolyan C-12-stílusban. Minden karakter ugyanazt a területet járja be, ám mivel eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek, más-ként kell megoldaniuk a felmerülő problémákat -

egy eltorlaszolódtott ajtót a fegyvermániás fickó felrobbant, a szöske hacker a számítógépet átprogramozva nyitja ki, míg a mechanikára szakosodott leányzó robotokkal tisztítja meg az utat. Az egyes szereplők nagyszerűen vannak kidolgozva, szinte "bounceri" magasságokban emelkedik a téren a grafika, a háttér azonban már jóval gyengébbek, a képeket nézve olyan érzésünk támadhat, hogy a környezet teljes egészében műanyagból van - egyszerűen minden felszín túlzottan fénylik. A Sony emellett bejelentette, hogy a fantasztikus (?) és rendkívül népszerű (???) Fantavisionnek már készítik a folytatását, továbbfejlesztett grafikával. Zöld rakétákat löttünk örömmünkben...

A Sony standján bemutattak egy videót a Sky Gunner nevű repülő akciójátékukból is, amelyben a változatosság kedvéért a világot nem idegenektől, hanem más emberektől kell megvédenünk (ennek a grafikája meglehetősen pórias volt, remélhetőleg nem így fogják kiadni).

A Sega és a Square mellett talán a legnagyobb megbecsültségnek örvendő Konami teljes mellszélességgel kiállt a PlayStation 2 mellett, ők (is) leginkább a PSX-en nagy sikert aratott játékaik PS2-es



TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING

TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING



## TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING

folymatásaival virítottak. Ezek közül első helyre kíváncsok a milliók által szinte messiásként várt Metal Gear Solid 2, amely érdekes módon közel sem váltott ki akkora lelkesedést a jelenlevőkből, mint a GT3. Hideo Kojima, a "teremtő" szerint az első rész is sokkal népszerűbb volt Amerikában és Európában, mint keleten, ezért meglepő módon a program az Egyesült Államokban jelenik meg először, és csak ezután Japánban. A Konami megesküdütt rá, hogy karácsonyig minden kontinensen kapható lesz a játék, ezzel el is van intézve, hogy mit is kérjünk a Jézuskától - már ha betartják a szavukat. A TGS-n bemutatott játszható verzió sem tartogatott nagy meglepetéseket, ugyanis a MGS2 demója végül bekerült a Z.O.E. dobozába, így a világ szerencsésebb felén élők már egy hónap



▲ Metal Gear Solid 2 - Konami

óta nyúzhatták a programot (néhány lehetőségi különbségtől eltekintve - például már lehet zoomolni az átvezető jelenetekben - ugyanezt állították ki a TGS-n is). Mi is jó néhányszor végigjátszottuk a nem túl hosszú demót (fél-egy óra a nehézségi szinttől függően), és elégedetten jelenthetjük, hogy bizony nagyon jól sikerült! A grafika ugyan kicsit elmarad a várakozásoktól (a fény-árnyék hatások tényleg nagyon jól sikerültek, de ennek a hajónak a belsejére azért még ráérne egy adag textúra - erről V.Z. kollégának ugyan más a véleménye, de ő fanatikus), de a fantasztikus ötletek és még inkább a részletek elképesztő kidolgozottsága már előre klasszi-



▲ Metal Gear Solid 2 - Konami

kussá avatják a programot. Amikor egy spájzban kezdünk el lövöldözni, akkor a lövések szétszaggatják az élelmiszert: a dinnyék legurulnak a polcokról, a tojásos dobozok sárgán fröccsennek egy-egy sorozat hatására; a bárban lelőhetjük a polcra az összes üveget, ha egy gránátot vágunk be a márkás italok közé, akkor piaáradat jutalmazza Snake-et; a légénység öltözőszekrényeinek ajtaját ledér nőszemélyek poszterei fedik. Érdekesége még a démonnak, hogy azt végigjátszva kapunk egy kódot, amit be lehet írni a Konami weboldalán, és így össze tudjuk hasonlítani teljesítményünket a világ többi részén élő megszállottakéval. A kódban benne van, hogy milyen fokozaton, hány lövéssel, milyen találati aránnyal és mennyi idő alatt vittük végig a demót, ezek számítanak az értékelésnél. A mindenkor állást a

[www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2-oldalon](http://www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2-oldalon) tudjuk megnézni. (Természetesen jó páran megpróbálták megfejteni, hogy a kódok egyes betűi mit jelentenek. Ez először egy orosz crackercsapatnak sikerült, és villámgyorsan a listák élén termettek, egy másodperces idővel és nulla kilőtt golyóval. Ezeket persze a Konami viccekre érzéketlen webmasterei törölték, de nekünk azért kissé még mindig gyanús a mostani élen állók 1 perc 35 másodperces ideje...) Az említett weboldalon egyébként statisztának is lehet jelentkezni: ha megadjuk nevünket és születési dátumunkat, akkor van rá

némi esélyünk, hogy azt megkapja egy ellenséges katona. Hogy ez miért jó? Azért, mert ha megölünk egy ellenséges fegyverest, akkor megnézhetjük a dögcéduláját, amin esetleg a saját nevünk fog szerepelni. Mi már jelentkeztünk - remélhetőleg mindenki élvezettel fogja gyilkolni a szerkesztőségi állományunkat...

Konamiék az MGS 2 mellett még két csúcsprogrammal készültek, az egyik a már játszható Silent Hill 2 volt, amely sajnos nem mutathatta meg teljes erejét, lévén egy fényes teremben lehetett kipróbálni, ráadásul több száz ember tolongása mellett. Az azonban már most látszik, hogy a játék még a kötéldegzetűekre is jó néhányszor fogja a frászt hozni, lévén az egész városka, ahol a program játszódik olyan baljós hangulatot áraszt magából, amit eddig játékokban még nem éreztünk. Sajnos a képek nem mutatják meg a játék igazi szépségét, mert rengeteg olyan effektet alkalmaztak a készítők, ami csak mozgásban néz ki jól (rázkódások, elhomályosodik a képernyő stb.).



▲ Silent Hill 2 - Konami

A másik ütős program az Age of Empires 2, amit PC-n a Microsoft adott ki. Hogy mit keres az Xbox gyártójának egyik játéka PS2-n? Egy korábbi szerződés értelmében a Konami átadta a Metal Gear PC-s jogait a Microsoftnak, cserébe az a konzolos AoE2-ért. A játék egy tipikus valósídejű stratégia (azokból viszont az egyik legjobb), amely a középkorban játszódik. 14 különböző karakterrel rendelkező nemzet közül választva kell népünket ve-





▲ Age of Empires 2 - Konami

zérrelve leigázni a többieket. PC-n a program hihetetlen siker volt, jóval hatmillió fölött adtak el belőle, és valószínűleg PS2-n sem fog kudarcot vallani. Érdekes, hogy a PAL (tehát európai) változatban nagy eséllyel internetes játéklehetőséget is biztosítani fognak - jóval a modem megjelenése előtt ez nyilván igen hasznos lehetőség... Az amerikai és japán verziókban a jelenlegi állás szerint nem is lesz ilyen opció. Mindenesetre már előre kíváncsiak vagyunk, hogy hogyan lehet mondjuk 200 egységet a kontrollerrel irányítani.



▲ Winning Eleven 5 - Konami

A Konami több sportprogrammal is készült. Mivel 2002-ben Japán társrendezője (Korea mellett) a focivébének, az ilyen programok népszerűsége az egekbe szökött a földgömb keleti fértályában is. A Konami PS2-re a Winning Eleven 5 című programmal jött (ez azóta megjelent már Japánban, és az első héten több mint 280 000-et adtak el belőle - érdeklődésben te-

hát tényleg nincs hiány), aminek nem sokára Európába is el kell érkeznie (Amerikában nem is fogják kiadni, ott ugyanis a futball kissé (?) mást jelent).

Labdánál maradvá: a Konami bemutatta WTA Tour Tennis című legújabb teniszjátékát is, ami igen érdekes a játékosok szempontjából, hiszen csak nőkkel lehet küzdeni! A legnagyobb nevek közül szinte mindenki benne van, csak Anna Kournyikova hiányzik, ő ugyanis csak a róla elnevezett teniszprogramhoz adta a nevét. A Japánban furcsa módon rendkívül népszerű baseball (a Squaresoft is milliós példányszám fölött tudta eladni Gekikuukan Pro Baseball sorozatának eddigi két tagját) alapján is készül egy játék. Ezenkívül egy másik focit is ki fognak adni, ennek címe J. League Perfect Striker 3, bár ez még nem volt jelen játszható verzióban, csak az év második felére ígérik. Azt nehéz megmondani, hogy melyik focis játékok lesz jobb, mindenesetre a Winning Elevenben szereplő stadionok irgalmatlanul jól néznek ki.

Mivel Japánban változatlan erővel dúlnak a zenés-táncos játékok, a Konami egy rakat ilyenrel is elkápráztatja a rászorulókat, csak felsorolás jelleggel: Beatmania II DX 4th Style, The Maestro Music, Tam-Tam Paradise, Beatmania Da Da Da...

Az mindenképpen meglepetésnek számított, hogy a Namco csak két játékot mutatott be a show-n, ami nagyon valószínűvé teszi, hogy sem a Soul Calibur 2, sem a Moto GP 2002, sem a Ridge Racer 6 nem fog idén megjelenni - nem is beszélve a Tekken 4-ről! Grrrrrr. Az Ace Combat 4 Shattered Skies mindenesetre többé-kevésbé végleges állapotban volt jelen, attól eltekintve, hogy csak kétféle repülőt lehetett választani (F-14 Tomcat, F-22 Raptor). A játék szinte teljesen megegyezik PSX-



▲ Ace Combat 4 - Namco

es elődeivel, a grafikát kivéve, az ugyanis igen sokat fejlődött. A repülők tényleg nagyon szépek, és magasból is tényleg táj. Persze ha alacsonyabba repülünk, akkor már szokás szerint kevésbé rózsás a látvány... Szerencsére az Ace Combatok sosem arról voltak híresek, hogy akció hiányában a nézelődésre kárhoztatták volna játékosokat, valószínűleg most sem lesz időnk nagyon böklászni. (A Namco másik játéka a Klonoa 2 volt, erről bővebben az előzeteseink között olvashatsz.)

A Capcom sem árasztott el minket programokkal: sem a Resident Evil 4-et, sem az Onimusha 2-t nem mutatták be (utóbbit csak hivatalosan bejelentették, s mivel az Onimusha első részében volt egy rejtett videó a második epizódból, ez nem számított valami hú-de-nagy hírnek), és közölték, hogy más stílusú lesz, mint az első rész. Hogy ez mit takar, azt a legkörmönfontabb újságíróknak sem sikerült kiderítenie, talán majd az E3-on többet sikerül megtudni. A Devil May Cry mindenesetre ott volt, szép volt, jó volt, és általános vélekedések szerint legalább olyan sikert érdemel, mint amilyet a Resident Evil aratott. A készítő tagadnak minden (mármint a két játék közti hasonlóságot), ami persze elég hiábavaló tőlük, nem csak annak köszönhetően, hogy nagyjából a RE-ért felelős csapat készíti (Shinji Mikami - ő találta ki az egész Resident Evil-t - vezeti a fejlesztőket), de maga a játék is kissé túlzottan hasonlít neves elődjére. Az igazi különbség talán az, hogy sokkal több az akció, mint a RE-kben volt, ennek köszönhetően a kameranézet és az irányítás is jócskán átalakult. Amikor éppen nem öldösünk semmiből megjelenő szellemeket, törnyeket (és persze zombikat - ren-



## TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING



▲ Devil May Cry - Capcom

geteg zombi lesz), akkor a szokásos kalandjátékelemek is megjelennek: különféle tárgyakat kell gyűjtenet, amik olyan zárt helyekre juttatnak be minket, ahol a továbbjutáshoz szükséges tárgyakat találhatunk. A programot össze ígéri (ebből valószínűleg az lesz, hogy karácsony előtt pár héttel jelenik majd meg), de a nyáron megjelenő RE: Code Veronica mellé egy demo lesz csomagolva.

A Japánban igen

népszerű, főleg stratégiai játékaikról híres Koei megszerezte a Midway játékaiknak ázsiai disztribúciós jogait, így a Kessen 2 mellett ott virított az NBA Hoopz, a Legion, a



▲ Kessen 2 - Koei

nyón a végleges Kessen 2-t gyűrhették a népek (mivel Japánban már megjelent a játék, ezért a "népek" kitétel alatt jobbra az amerikai és európai újságírókat kell érteni), valamint bejelentették, hogy még idén elkészül a sorozat harmadik része is - mégpedig internetes játéklehetőséggel. Mivel nemsokára három modem is kijön a PS2-höz az egyik a Sony által felkért Conexanttól, a második - furcsa módon - a Konamitól, végül a harmadik az Aiwától, nem árt, ha lehet vele netezni is: a Koei standon rögvést be is mutatták az első, EGBrowser nevű böngészőprogramot, amit az amerikai Planetweb és a japán ErgoSoft-cégek készítettek (tőlük vette meg a Koei a disztribúciós jogokat). Ezzel vígan bejárhatjuk az internetet, e-maileket küldözgethetünk, videókat és MP3-akat játszathatunk le, sőt amikor a winchester is megjelenik, akkor ezeket talán le is menthetjük gépünkre... A Koei sem hagyta elmenni maga mellett a divatot: nekik is volt egy zenés játéka, mégpedig a Guitar Man, ehhez kapcsolódóan meg is lehetett tekinteni a PS2-höz köthető gitárt.

A fenti nagy neveken kívül csak néhány már - Japánban legalábbis - megjelent játékkal szórakozhattak a kedves egybegyűltek, ilyen volt a Bloody Roar 3 a Hudson-tól (angol nyelvterületen az Activision fogja terjeszteni), vagy a Monster Farm a Tecmotól. Nagyobb bejelentések nem kísérték a PlayStation 2-részleget, mindenesetre ide kell számítanunk azt az örömdetes hírt, hogy a Squaresofttól pár éve testületileg lelécelt fejlesztők elárulták, hogy mivel is töltötték az idejüket a Namco szerető karjai közt: a Xenogears következő részét (ami előtte fog játszódni, a la Star Wars) készítik-készítetik Xenosaga néven. Mivel már két éve csinálják, joggal várt mindenki képeket, videókat a programból, ám mindössze azt közölték, hogy ezzel

"foglalkoznak". Emellett a Sony két Japánban már kiadott játékának angol verziójáról lebbentette fel a fátylat: az Exterminationben a karakterek és ellenfelek teljes designváltozáson mennek keresztül, mindenkit újratextúráznak. Ennél sokkal figyelemreméltóbb az, amit a Dark Cloudban újítanak: a játék 30%-kal hosszabb lesz, mint a már megjelent verzió, köszönhetően annak, hogy egy új, hatalmas kiterjedésű labirintust építenek be a játékba, ráadásul egy erős főellenséget telepítenek a mélyére. Ezenkívül főhősünk a csatában több tárgyat használhat, kombókat is megtanulhat, valamint elleneséges szörnyekből is sokkal többet készítenek. (Furcsa látni, hogy a Sony a kényes japán piacot "béta"-verziókkal látja el, bár elég valószínű, hogy ott is kiadják majd a "végleges" változatot.) A játék kiegészítgetése nem köti le a Level-5 csapat teljes kapacitását, akik máris bejelentették, hogy a második rész már elég előrehaladott állapotban van, és idén még meg akarják jelentetni (Japánban, természetesen). Az utóbbi két játékkal egyébként következő számunkban valószínűleg ti is megismerkedhettek.



▲ Dark Cloud - Sony

## XBOX

Az amerikai cégnek sokkal nehezebb volt a dolga, amikor megpróbálta a japánokat lenyűgözni. A Sony és a Nintendo dominanciájuk éve alatt hatalmas rajongótáborot szereztek maguknak, a lelkes játékosokat nem könnyű elcsábítani egy teljesen új - és ráadásul amerikai - konzolhoz. Az Xboxot már "születése" óta fanyalgás kísérte a japán cégek részéről, főképp az Enix és a Namco volt ellenséges a konzollal szemben (és akkor még nem is beszéltünk Yamauchi úr - a Nintendo teljhatalmú vezére, ő az aki annak



# play

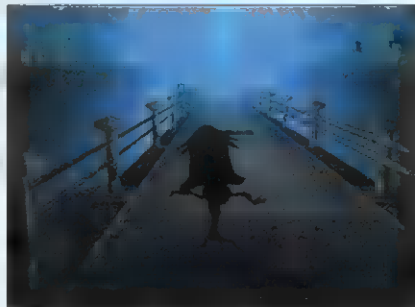
## OW2001SPRING

# TOKYO

## GAMESHOW2001SPRING

idején kirúgta ■ Squaresoftot - dühödt ki-rohanásairól, amiket az Xbox, Bill Gates, Amerika, és egyáltalán minden nem Nin-tendo-konzol és -játék ellen intézett). Az előjelek (és az árnyak is) baljósak voltak ■ TGS előtt, az előzetes bejelentések szerint mindösszesen három Xbox-játékot állítottak volna ki, ami ugyebár olyan édeskevés, hogy ez jószírvél ■ konzol bukását jelentette volna. A dolgok szerencsére máshogy történtek, és több, igen fontos bejelentés is született.

A Microsoftnak mindenképpen azt kellett bizonyítania a japánok előtt, hogy komolyan gondolják, hogy a keleti piacot kiemelten támogatják. Olyan játékokból, amilyeneket épeszű európai kézbe sem vesz, milliókat adnak el ■ szigetszág-



▲ Munch's Oddyssee - Microsoft

némileg kevésbé impozáns 50 000-es példányszámot produkálni. Talán nem véletlen, hogy az Activision ■ harmadik részt nem fogja kiadni arrafelé...

Mivel a japán játékpiacon ennyire különbözik ■ többitől, ezért nekik speciális játékok kellenek. A boldogult emlékeztető 3DO konzol is azért tűnt el a sülyesztőben, mert csak amerikai cégek fejlesztettek rá programokat (no meg azért, mert minden konkurensénél háromszor drágább volt). A Microsoftnak ezért volt létfontosságú, meggyőzze a japán kiadócégeket afelől, hogy sikeres lesz a konzol, és hogy nagy erőforrásokat mozgósítanak japánstílusú játékok megteremtésére is.

Ehhez az első lépés az volt, hogy még ■ kiállítás előtt bejelentették, hogy stratégiai együttműködési szerződést kötöttek Japán legnagyobb távközlési cégével, az NTT Communicationsszel - ez a vállalat fog segíteni ■ internetes játékok lebonyolításában. A szigetszágban az internet nem különösebben népszerű, legalábbis az általános technológiai fejlettséghez képest - a legtöbben mobiltelefonon neteznek -, ■ szélessávú internetelés unikumszámba megy (a



▲ Azurik - Microsoft

DC-s Phantasy Star Online eddig 130 000 játékost vonzott, ezek 90%-a az 56K- ■ modemen keresztül csatlakozik ■ hálózatra). Mivel az Xboxban csak kábelmodem lesz, természetes, hogy kell egy váltólat, amin keresztül játszhatnak egymással ■ Xbox-tulajok. A Microsoft-NTT-együttműködés valószínűleg úgy fog zajlani, hogy a konzolhoz nagyon kedvezményes netelérést lehet váltani, esetleg alaptól fog hozzá járni pár hónapos elérés. Mivel Európában és főleg Amerikában ■ szélessávú internetelés egyre gyakoribb, errefelé nem nagyon lesznek ilyen kedvezményes megoldások - e szerint kis hazánkban elég sokáig nem lesz elterjedt a Xboxos netezés...

Még ennél a hírnél is fontosabb dolgot tartalmazott a Tokyo Game Show nyitóbeszéde, amit (meglepetés!) Bill Gates tartott. Az első pár perc a konzol tulajdonságainak ecsetelésével telt, valamint bemutatták a japánoknak készült kisebb irányítót. Ez alatt ■ Gamestockról már ismert játékok futottak a hatalmas képernyőkön - Halo, Munch, Azurik. Ezek szinte semmilyen hatást nem gyakoroltak a szép számmal jelenlévő érdeklődőkre, újságírókra, köszönhetően annak, hogy ezek egyáltalán nem japán stílusú játékok (az előző Oddworld-játékok ugyanarra sorra jutottak a szigetszágban, mint az előbb említett Tony Hawk). Amikor Gates rátért ■ konzol újításaira - winchester, beépített kábelmodem - és a háttérben ■ Gotham és a NFL Fever mentek (utóbbi nagy melléfogásnak bizonyult, hiszen Japánban körülbelül annyira rajonganak az amerikai fociórt, mint nálunk), akkor sem tört ki nagy ováció a nézők között. Ez után következett ■ japán cégek listája, akik már készítenek programokat az Xboxra: Konami, Namco, Koei, Capcom, Dream Factory, Tecmo, Genki, valamint több kisebb név. A lista talán kissé hiányosra sikerült: sem ■ Sega,



▲ Halo - Microsoft

ban - lóversenyek, mint a Gallop Racer 5 vagy ■ GI Jockey 2 2001; vagy a már említett pachinko-programok -, de persze ez fordítva is igaz, vannak olyan programok, melyek hatalmas sikert érnek el Ázsián kívül. Erre legjobb példa "szegény" Tony Hawk's Pro Skater, amiből talán csak négy milliót sikerült eladni az USA-ban (igaz, ebben minden platform benne van), Japánban pedig sikerült a

### A JÁTÉKOK KATEGORIÁNKÉNTI MEGOSZLÁSA A TOKIO GAME SHOWN

Stílus	2001 tavasz	2000 ősz
Akcijáték	23,0%	17,0%
Szimulátor	19,6%	16,3%
RPG	12,9%	12,2%
Sportjáték	7,3%	10,1%
Családi játék	4,7%	5,7%
Kalandjáték	4,4%	4,8%
Versenyjáték	4,1%	2,4%
Lövöldözős játék	3,2%	5,1%
Egyéb/kevert stílusú játék	20,8%	26,4%

# OW2001SPRING

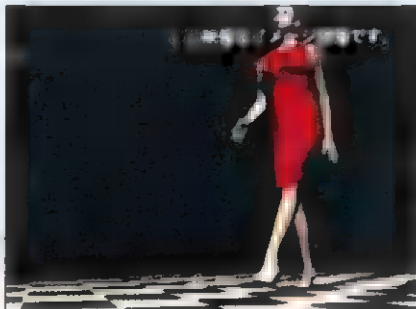
# TOKYO

## GAMESHOW2001SPRING



## TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING

sem ■ Squaresoft nem szerepelt rajta, viszont a Namco meglehetősen furcsán nézett ki, mert a TGS előtt egy nappal közölték, hogy ők bizony tovább várnak, és ők sem fejlesztenek Xboxra. Természetesen ez ■ lista sem hozta meg a hatást, hiszen a legnagyobb nevek nélkül az Xbox tulajdonképpen halott Japánban. Ezután következett a Microsoft japán részlegének a beszéde - ■ ember nem más, mint az eddigi Sony-fejes (már ami a játékrészleget illeti), Miyata úr. Miközben az Xbox képességeiről beszélt, a háta mögött az Inevitable nevű játék futott. A mi szemünknek ■ program maga a tömörgyönyör (legalábbis a grafikáját tekintve), a démon csekély 1 800 000 poligonból áll, és minden lehetséges effektet használ, amit ma ki lehet hozni ■ gépből, ■ közönség mégsem volt vevő rá. Ekkor ■ helyzet már elég kínos volt, vagy legalábbis úgy látszott. Ezután következtek a meglepetések: rengeteg játék - japánoktól japánoknak. Ezek között volt pár meglehetősen "ökör" program is, de ha ez kell a népnek...



▲ Style Laboratories - Microsoft Japan

A legelső helyre kívánczik a Style Laboratory című csoda, ami igen szoros rokonságban van a Barbie's Fashion Designerrel, és egyéb hasonló programokkal. A célunk az, hogy elkészítsük saját ruhakollekciókat, és azzal minél nagyobb sikert érjünk el ■ divat világában. Kismillióféle ruhát tudunk kreálni, megadhatjuk leendő ruhánk színét, anyagát és rengeteg összetettebb paraméter is, majd ki kell választanunk a megfelelő modellt, és elmondani neki, hogy hogyan riszálja csipejét vonulás közben. Mindehhez elképesztő grafika járul: mivel a gépnek nem kell olyan dolgokon törnie a fejét, mint ■ mesterséges intelligencia, vagy a rengeteg karakter megjelenítése, minden erőforrást az adott leánykára, és ruhájának tökéletes modellezésére lehet

fordítani. Modelleink teljesen realizstikusnak néznek ki, hosszú szoknyájuk fodrozódik minden lépésnél, ráadásul a legtöbb leányzónál szériefelszerelésnek számítanak ■ jó nagy mellek és őzike szemek a la Dead or Alive - egy ilyennek egy japán sem tud ellenállni!

Ehhez hasonlóan lázba hozott mindenkit ■ Triangle Again című "játék", amely tulajdonképpen egy interaktív anime. A játék jó pár pontján avatkozhatunk be ■ történetbe (több mint 150 ilyen elágazás lesz), és így rengeteg módon alakulhat a sztori. Igen dicséretes, hogy majdnem nyolcórányi "echte" mangát alkottak, amiben több neves rajzoló is részt vett. Ez már tetszett is ■ japánoknak. (Persze ehhez nem kell Xbox - PSX-re is vigan meg lehetett volna írni, maximum nem egy DVD-t foglalt volna, hanem 5-6 CD-t.)

Gyerekeknek készül a Magides Fight, amelyben mindenki kiválaszthat magának egy cuki kis karaktert, aztán az interneten keresztül nekiállhat erőt és különleges képességeket adó bogyókat gyűjteni, majd ezek segítségével levadászni ■ többieket.

Szintén bemutatták a Japánban nagyon népszerű Neverland Saga gyűjtögetős kártyajáték Xboxos változatát. Utóbbi tulajdonképpen egy táblás játékra emlékeztet, ahol ■ játékosok felváltva következnek, és kártyáikkal avatkoznak be a játék folyamatába.

Akadnak azért számunkra is értékelhető játékbemutatók, amelyekről csak remélni lehet, hogy Európában is kiadják. Az első ■ Bunkasha által készített Double S.T.E.A.L. volt (talán ■ kiállítás egyik legélvezetesebbnek tűnő Xbox-játéka), ami a Carmageddon és a Driver zabigyerekének tűnt: egy hatalmas városban kell autónkat vezetve mindenféle küldetéseket teljesítenünk, természetesen ■ maffia (vagy a tongok) megbízásából. Egyik járművünk egy áramvonalas sportkocsi, amivel nem lehet gond megszökni a zsaruk elől, a másik pedig egy hatalmas kezekkel bíró terepjáró, amivel gyorsítani ugyan nem nagyon lehet, de könnyű vele utat törni, és a parkban sem kell ■ fákat kerülgetni. A fő attrakció - legalábbis a bemutatott videó szerint - ■ mekkülés ■ rendőrség, néha a hadsereg elől (rendszerint több járőr, extrém esetekben pedig tankok, helikopterek és páncélozott járművek vágtatnak utánunk). Az embereket el lehet ütni, ám a hangsúly nem ezen van, hanem a száguldáson. Ha egy jó történetet rittyentenek köré, akkor akár titkos befutó is lehet.

Ezután következett a Konami, akik a várakozáson felül teljesítettek, három játékot mutattak be, ezek közül a Silent Hill 2X már játszható is volt. A Konamis fiúk ugyan megesküdtek, hogy az egész engine-t újraírták, ám ezt nem nagyon lehetett észrevenni: szinte teljesen megegyezett ■ PS2-es verzióval. Maximum annyiban lett jobb, hogy támogatni fogja ■ Dolby Digital 5.1 hangzást.

Az Air Force Delta 2 csak Xboxra készül el, pedig PS2-n nagy gondokat okozhatna a Namco üdvöskéjének, hiszen ugyanazt kínálja, mint az Ace Combat 4: adrenalinpumpáló akciót ■ levegőben. Mivel az Air Force Delta a földközélsben játszódik, hatalmas kanyonokban és felhőkarcolók között kell vadászni az ellenre (hogy ki fogja alakítani a lelövendőket, azt még nem közölték), így ■ felszín kidolgozása sokkal részletesebb lett, mint vetélytársában.



▲ Air Force Delta 2 - Konami

A harmadik játék meglepetésként hatott, erről ugyanis eddig egy szót sem lehetett hallani; a World Soccer 2001-et teljes titokban tudták tartani a fejlesztők. A játék csodálatosan néz ki, főként a fényárnyék hatások néznek ki észbontóan, de a visszajátzások és a focisták arckifejezései is teljesen élethűek - mindenkit egy pillanat alatt fel lehet ismerni.

A Konami után gyorsan perereket az események, ■ Genki bejelentette a Zengeki nevű samurájos játékát, a Panther Software bemutatta a Metal Dungeon című akciós RPG-jét. Utóbbiban egy cyborgkommandó kell irányítanunk, és a földet fenyegető szörnyeket kell levernünk labirintusok százain át, egy ATB-rendszerű csatarendszeren át.

A Koei is lelkesen beszélt két Xboxos programjáról, az egyik címe Crimson Skies lesz (nem azonos a hasonló című PC-játékkal), ez ■ kiadótól szokatlan módon egy szerepjátékot takar, a másik



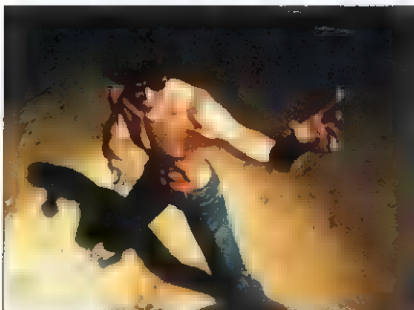


▲ Metal Dungeon - Panther Software

pedig ■ Romance of the Three Kingdoms-sorozat következő epizódja lesz - ■ Koeihez igen közelálló, a középkori keleten játszódó stratégia.

Az Idea Factory a Neverland Saga mellett egy másik programmal is készült, ez az X-Chaser címre hallgatott, és leginkább egy háromdimenziós Diablóra emlékeztetett: négy karakter kalandozhat együtt, és valós időben kell megküzdeni az áramló szörnyekkel. A játék különlegessége, hogy - akár a Red Factionben - lerombolhatjuk a környezetet: ha nem akarunk a labirintusban bókászni, elég egy combos varázslat, és leomlanak körülöttünk a falak. Ezeknél ■ bemutatónál (és főleg a World Soccernél) már megjött a közönség hangja, pedig a legjobb hír még hátravolt.

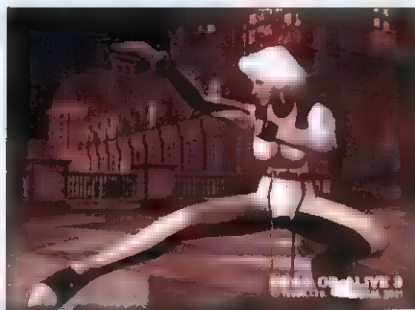
Újra Miyata úr lépett az emelvényre, és kijelentette, hogy verekedős játék nélkül egy konzol a felét sem éri, ezért is büszke rá, hogy az első ilyen játék készítésében ő is részt vehet. Ez ■ Kakuto-X volt, amiből pár képet már láthattatok előző számunkban. A játékban szereplő karakterek (belőlük tízet terveznek, ami elég kevés - no de sem ■ Tekken, sem a Mortal Kombat első részei nem tartalmaztak ennél jóval többet) ultrarealistikus kinézetet kaptak, teljesen



▲ Kakuto-X - Microsoft Japan

más stílusban készültek, mint ■ Tekken vagy a Soul Calibur figurái; lélegeznek, az izmaik megfeszülnek egy-egy mozdulatnál, és persze - hisz ez már szinte kötelező az ilyen játékoknál - mindenki egyedi stílusban harcol. A legszebb effekt ■ játékban mindenesetre az árnyékolás, a bemutatón szolgáló pálya egy elhagyatott gyárpépület volt csövekkel és kiszögellésekkel, ezek úgy sötétítették el ■ karakterek bőrét, ahogy ■ való életben is történne.

A Tecmo igazgatója és ■ Team Ninja (a Dead or Alive-okat készítő csapat) vezető programozója is büszkén közölték, hogy ők is készültek valami hasonlóval, mégpedig a Dead or Alive 3-mal, ami csak Xboxra jelenik meg. A játék vitathatatlanul gyönyörű, sokkal szebb, mint a második rész. A harcosok kinézete nem sokat változott a második rész óta (illetve másfél-szer annyi poligonból állnak mint eddig, ezt azonban csak a közeli képe-



▲ Dead or Alive 3 - Tecmo

ken lehet észrevenni), ■ pályák azonban lenyűgözőek lettek. Mindegy, hogy ■ élethű vízesés körül zajló verekedést nézzük, vagy azt, amelyik a jégbarlangban folyik, esetleg a tengerparton nézünk körül (a víz hullámszik, a háttérben madárrajok repülnek el), azt kell megállapítanunk, hogy a Team Ninja mestermunkát végzett. Négy új karakter várható, akik közül kettő egyből be is mutatkozott: az egyikük egy köldökig kivágott fehér ruát visel (talán nem kell mondani, hogy nőnemű egyedről van szó), a másikuk pedig egy részeges karatemester, aki egy kis butéliával a kezében csápol, és ha pont nem üt, akkor élvezettel kortyintgat

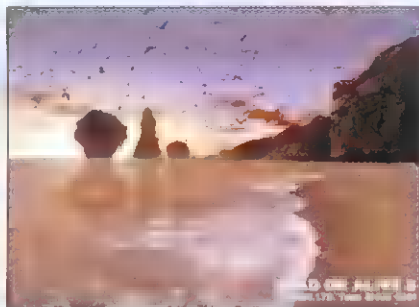
belőle. A másik kettőről még semmit nem lehet tudni, mindenesetre a régi csapat hiánytalanul visszatér, és persze lesz egy új főellenség is. A kiállítás után a Tecmo bejelentette, hogy az elég gyenge Japánon kívüli PS2-es eladásai miatt (alig több, mint 100.000-et adtak el a DoA2 PS2-verziójából Amerikában) nagyobb figyelmet fognak fordítani más konzolokra, elsősorban az Xboxra, és ■ DoA 3 már kapható lesz a konzol megjelenésekor ■ világ minden területén.

A Dead or Alive hölgyei után ■ fények felgyulladtak, úgy nézett ki, hogy vége van az Xbox japán bemutatkozásának, amikor újra feltűnt Bill Gates, és még egy percet kérte az egybegyűltektől figyelmét. Újra feltűnt ■ japán Xbox-fejlesztők listája, azonban egy új név is megjelent rajta, ami ráadásul hamarosan betöltötte az egész képernyőt: SEGA. Hát igen, a legnagyobb durranást ■ végére hagyták a microsoftos fiúk: a Sega ugyanis már gőzerővel fejleszti játékeit Xboxra, ■ a megjelenése





## TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING



Dead or Alive 3 - Tecmo

utáni első fél évben nem kevesebb, mint 11 programot kívánnak kiadni. Ezek közül csak négyet neveztek meg: Jet Set Radio Future, Panzer Dragoon, Sega GT 2002 és GunValkyre. Utóbbit még Dreamcastra kezdték el fejleszteni, ám azt a verziót lelőtték - már csak Xboxra készül el a program, már több videót is lehetett látni belőle. A Panzer Dragoon DC-s meg nem jelenése valószínűleg a legfájóbb pontja a Sega-fanatikusoknak, hiszen a Saturnos program mindhárom része igazi gyöngyszem volt. Az Xboxra készülő változatnak még nincs pontos címe, azt azonban már lehet tudni, hogy az első két rész alapján készül, azaz inkább akciójáték lesz, mint RPG. A JSRF-ből csak pár modellt mutattak, amik nagyon jól néztek ki, ám volt köztük pár elég megdöbbentő darab, mint például görkoris kék kutya. A maradék hét játékról még semmit nem szivárogtattak ki, valószínűleg E3-ra tartogatják a bejelentéseket. Valószínűleg nem tévedünk sokat, ha néhány sportjátékot remélünk (hiszen a Sega sportprogramjait készítő Visual Concepts is készül valamivel Xboxra), és lehetséges, hogy a Virtua Fighter 4, valamelyik Crazy Taxi (akár az első rész, mint PS2-re, akár a DC-s második, akár egy teljesen különálló, harmadik epizód), esetleg Phantasy Star Online folytatása is megjelenik az új gépen. Ez mindenesetre igen jót tett az Xbox megbecsülésének, remélhetőleg Japánban is jól fognak menni az eladások (bár az kétségtelen, hogy a Squaresoft vagy az Enix beszerzése ezt a kérdést biztosan eldöntené).

A Microsoft bemutatkozása Japánban felémásra sikerült: azt semmiképpen nem lehet mondani, hogy lenyűgözték a TGS látogatóit, hiszen alig volt játszható állapotban levő programjuk, ezek nélkül pedig lehetetlen versenyezni olyan sztárokkal, mint a GT3, a MGS2 vagy az Ace

Combat 4, azonban azt sem mondhatjuk, hogy semmilyen pozitív hatást nem keltettek a szigetországban, hiszen a DoA 3 megtette a hatását, és számunkra idegen programokkal a Microsoft azt is jelezte a japánoknak, hogy törődik az igényeikkel. Ebből, valamint a hatalmas felhajtásból - telerakták Tokyo vasútállomásait és reptereket Xbox-hirdetésekkkel, a kiállításon pedig egy nagyon designos fekete-zöld részt készítettek, és telepelték leánykák - mindenesetre kemény küzdelemet jósolhatunk a két mamutcég között. Ezt az összecsapást mindenképpen Sony nyerte, a következő csata már Los Angelesben lesz, megjelenésünkkel egyidőben fog zajlani ugyanis az E3, ahol kiderül, hogy Sega mit rejteget a tarsolyában, vagy hogy az Electronic Arts hogyan is képzel egy Xboxos játékot.

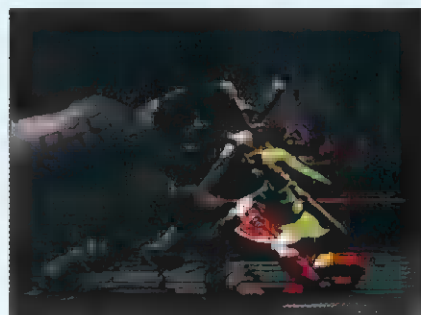
A TGS után egy nappal a Namco bejelentette, hogy az előzetes közléssel szemben mégis készítenek játékokat, igaz, erőforrásaik csak igen kis hányadát koncentrálnak ide. Mindössze két programról van szó. Még csak egyikről lehet tudni, hogy mi is lesz: a Dead to Rights című PS2-es akciójátékuk kibővített átiratáról van szó, várhatóan pluszpályákkal.

## NINTENDO

A Nintendo nagy meglepetésekkel szolgált a Tokyo Game Show-n, elsőként ide számíthatjuk azt is, hogy egyáltalán méltóztattak megjelenni, ez ugyanis az utóbbi években nem nagyon volt jellemző rájuk. Ez a tény mindenkiben jó érzéseket keltett, ugyanis ez azt is jelenti - gondolhattuk mi, naivak -, hogy végre megmutatják a GameCube-ra megjelenő játékaikat, és nem csak technikai bemutatókat, illetve terveket bámulhatunk. Persze, a Game Developers Conference-en tapasztaltak alapján már sejtettünk volna valamit: ott ugyanis az egyik GC-fejlesztő, a Factor 5 ugyan jelen volt (ők készítik a Rogue Squadron folytatását), ám egy kanyarított, egyetlen kis képet, vagy egy egy másodperces videót nem mutattak, csak arról beszéltek, hogy a GC-nek milyen jó lesz az audiórésze, és Star Wars zenéket nyomtak három napon át ezt bemutatandó. Valami hasonló történt a TGS-en is: ott volt Miyamoto, ott volt a Rare, ott volt a GameBoy Advance - ám GameCube-nak még csak árnyékát lehetett látni, egy nyamvadt posztert vagy ké-

pet sem tudtak bevenni az új masináról, játékokról pedig - ezután - álmodni sem lehetett.

A Nintendo azt mondta, hogy jelenleg a GBA-ra szeretnének koncentrálni, de hogy ez valójában mit is jelent, azt csak pár nappal később tudtuk meg: nem sokkal a show után egy rövid sajtónyilatkozatban tudatták a világgal, hogy eltolták a GameCube megjelenését, mégpedig (Japánban) szeptember 14-re, Amerikában pedig október-november tájékára - hozzáuk, mint mindig, fél éves késéssel jut el a dolog (2002. első negyedév). Oké, annyiit közölték, hogy nem voltak teljesen elégedettek a készülődő progra-



Zelda - Nintendo

mokkal. Ez gyakorlatilag annyit tesz, hogy nem volt képük 3-4 játékkal elindítani a piacot (egy pár héttel azelőtti riportban egy Nintendo-fejes azt nyilatkozta, hogy "a legoptimálisabb esetben, ha minden jól megy" akár 5 játék is elkészülhet a júliusi megjelenésig), inkább várnak még egy kis időt, hogy a cégeknek legyen ideje elkészülni első játékaikkal. Ehhez vegyük hozzá, hogy a Nintendo sohasem a független kiadókból élt (amíg a PlayStation sikerét a külső kiadók - EA, Activision, Square, Enix, Namco - is nagyban segítették, addig N64-re pár játéktól eltekintve csak Nintendo, illetve pár nagyon közeli cég - Rare, Silicon Knights, Factor 5, Retre Studios - fejlesztett), és most is szinte csak magára számíthat: az említett vállalatok kivételével csak a Capcom (Resident Evil 0), az Activision (ők sem "nagy" játékaikat írják ide, mint a Quake vagy Tony Hawk, hanem a Little Stuart című filmből készítenek platformjátékot) és a Ubi Soft (ők ugyan 17 progit terveznek a gép első évében megjelentetni, ezek többségét - 70-90% - azonban Japánban nem adják ki, hiszen ezek Disney-platformok lesznek, amikre a szigetországban nincs igazán nagy ke-



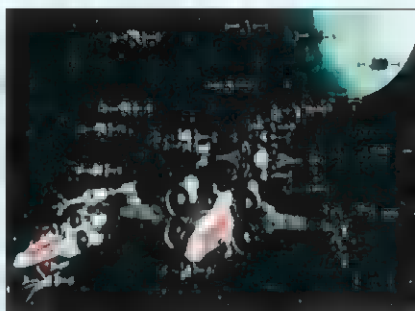
TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING

TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING

reslet) jelentettek be programokat a GameCube-ra. A Nintendo pedig még ezekhez a cégekhez sem túl kedves. A Retro Studiosnak azért kellett két játék fejlesztését abbahagynia, mert ■ Nintendo nem akarta kiadni őket, más kiadó pedig nem jelentkezett. A boldogtalan fejlesztők az egyik félkész programjukból - a fejlesztés leállítása után - kiadtak két képet, ezek alapján a szimplán csak Car Combatnak keresztelt játék alaposan lemosta volna a Twisted Metal Blacket ■ szinterről.

Persze, a GameCube-ot nem szabad leírni, hiszen ■ Rare is több programmal készül, valamint Miyamoto is 3-4 GC-s játék készítésében van benne (nem semmi az úriember, emellett van még két GBC-s projectje is, és legalább féltucat GameBoy Advance-os játékban is ő ■ fődesigner - nem sok szabadideje lehet), és persze lesz Pokémon is dögvél. Természetesen nem lehet kizárni további késéseket, ám egy dolgot mindenképpen észben kell tartania a Nintendo fura urainak: életfontosságú, hogy Amerikában még idén, karácsony előtt hozzák ki a gépet, hiszen az egész éves konzoladásoknak nemritkán ■ 40%-a is akkor történik. Remélhetőleg a késés azt is jelenti, hogy jóval több játékból lehet majd csemegézni ■ gép indulásakor.

A legmeglepőbb bejelentést maga Yamauchi úr tette egy héttel a késést hivatalossá tevő nyilatkozat után. A teljhatalmú Nintendo-főnök közölte, hogy ő nincs nagyon elragadtatva az új gépektől, szerinte minden a játékokon múlik, és nem azon, hogy azokat mire írták (valamennyire igaza is van, de ha most megjelenne egy SNES-program, akkor nem valószínű, hogy sokan vennék meg, még akkor sem ha Mario, Link és rengeteg Pokémon együtt szerepelne benne). Ennek fényében komolyan kell vennünk a következő kijelentését is: "Ha ■



■ Rogue Squadron 2 - Factor 5

E3-on ■ GameCube nem kap pozitív visszhangot az amerikai/japán újságoktól/weboldalaktól, akkor ad acta helyezem a GameCube-ot", azaz egész egyszerűen az újságíróktól tette függővé, hogy megjelenik-e az új Nintendo-masina. Ha esetleg bekövetkezne az a dolog, hogy negatív visszhangja lesz a gépnek - ez persze egyáltalán nem valószínű - akkor a cég maradna ■ Nintendo 64-nél, sőt még az is elképzelhető, hogy a Segához hasonlóan ők is áttérnek más platformokra történő fejlesztésre. Az E3-on mindenesetre eldőlt ■ dolog, május 23-án pedig ■ Nintendo egy sajtótájékoztató keretében hirdeti ki elkövetkezendő tervezett üzleti stratégiáját. Többek között itt tudjuk meg, hogy mennyibe is fog kerülni - már ha egyáltalán megjelenik - ■ GameCube.

Az idei TGS-nek igen fontos részét jelentették a különféle kézikonzolokra (GBC, GBA, NeoGeo Pocket Color, WonderSwan Color) és mobiltelefonokra megjelent játékok - a kiállított programok 46%-a tartozott ide. Ezek közül a legfontosabbak természetesen a GameBoy Advance-os progik voltak, természetesen néhány GameBoy Coloros játék mellett (a NeoGeo már lassan csödbe jut, ■ WonderSwanról pedig még mindig nem leht biztosan tudni, hogy kijön-e angol nyelvterületen).

Elsőként kezdjük még a GameBoy Coloros hírekkel: karácsonyra megjelenik Európában is a Pokémon Crystal (eredetileg nem akarták kiadni, mondván, hogy a kutyát nem fogja érdekelni, de annak láttán, hogy a Pokémon Silver/Goldból két nap alatt sikerült egymilliót eladni egyedül Angliában, meggondolták magukat), lehet gyűjtögetni, illetve felkészíteni a szülőket. A Zelda-kedvelők sem maradnak ki a szórából, ők rögtön két játékot is kapnak, az Oracle of Seasons és az Oracle of

Agess. A Seasonsben a feladatunk ■ Sötétség Tábornokának eltávolítása lesz a színről ("színként" Holodrum békés... exbékés országa fog szolgálni), ehhez nélkülözhetetlen lesz az Évszakok Botjának a megszerzése, ezzel ugyanis mindenhol meg tudjuk változtatni az évszakokat, ezzel új lehetőségeket tudunk teremteni ■ továbbhaladáshoz (ha valahol egy tó zárja el az utat, akkor érdemes télre váltani, hogy befagyjon). Az Agesben szinte ugyanez a dolgonk, csak Sötétség Tábornok helyett az Árnyak Varázslója, Holodrum helyett Labryna, Évszakok Botja helyett ■ Korok Hárfája szerepel a programban, és nem ■ évszakok között utazhatunk, hanem ■ időben. Természetesen nem hagyták ki azt az üzleti fogást, hogy csak akkor fedezhetünk fel mindent, ha mindkét cartridge-ra beruházunk: ha ■ egyiket végigvisszük, kapunk egy kódot, amit ■ másik program elején kell beütnünk, hogy abban új lehetőségeket (szörnyek, küldetések, tárgyak) kapjunk. Ez oda-vissza működik, tehát összesen négyszer kell végigvinnünk őket, hogy mindent megláthassunk. Ha úgy döntünk, hogy ki-



▲ Car Combat - Retro Studios

TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING

TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING



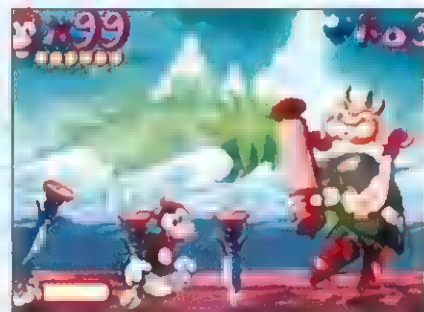
## TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING



▲ Advance GTA - THQ



▲ Mario Kart Advance - Nintendo



▲ Rayman Advance - Ubi Soft

próbáljuk, jó előre köszönjük el szeretteinktől...

Az egyik legütősebbnek tűnő program GameBoy Advance-ra a THQ által rendezett GT Advance Championship Racing (Japánban a kicsit egyszerűbb Advance GTA névre hallgatott, és egy japán cég, az MTO fejleszti) volt, aminek példaképe - nyíltan és bevallottan - a Gran Turismo volt: valódi kocsikkal, nagyszerű grafikával (mindkettő a határokig kihasználja az adott "hardver" lehetőségeit) és nagyszerű multiplayer-móddal. A bajnokságban nyerhetjük meg az újabb és újabb autókát és felszereléseket (új váltók, motorok, gumik), összesen 45 pályán száguldozhatunk; a GT-től "némi" eltérő módon a fizikára fittyet hányva. Ha sikerül két gépet összekötni, akkor gyakorlatilag elemhaláláig biztosítva van a szórakozás.

Szintén versenyjáték a Mario Kart Advance, az F-Zero Advance, valamint a Konami Krazy Racere (ez Japánban Waiwai Racer Advance-ként ismert). A Mario Kartban a

régi szereplők térnek vissza, a grafika teljesen megegyezik a klasszikus SNES-verzióéval, külön pozitívum, hogy itt lehetőségünk nyílik Peach megalázására. Az F-Zeróban repülő szerkezetekkel kell száguldanunk, rengeteg felvehető kedvességgel szórhatjuk meg társainkat. A Krazy Racer abban próbál meg kitűnni, hogy régi Konami-programok hősei térnek vissza, mint gokartversenyzők. Van itt a Castlevaniából (Goemon és Dracula), feltűnik pár baseballjátékos, és a pletykák szerint az utolsó játékos Solid Snake lesz. Mindenesetre nagy fejlődést okozhat, hogy limitált pénzmennyiség esetén melyiket válasszuk ki a három program közül (természetesen mind a három lehetővé teszi, hogy négyen játszsunk).

Verekedős játékból a közeljövőben csak a Super Street Fighter 2 jelenik meg, ebben minden régi legény - és lány - visszatér (Ken, Ryu, Chun-Li, Cammy, Sagat - Blankát még nem láttuk, de remélhetőleg nem hagyják ki), mozgásaikkal és pályáikkal egyetemben, remélhetőleg Bisont is lenyomhatjuk a pofontúra végén. A

Namco még nem közölte eddig, hogy tényleg dolgoznak-e valami hasonlóan, de mindenki biztosra veszi, hogy egy bizonyos Tekken Advance el fog készülni. Ha a Mortal Kombat 5 is kijönne GBA-ra, akkor aztán mindenkinek teljes lehetne az öröme (esetleg egy kis Killer Instinct? Valaki?).

Platformjátékokból sincs hiány, elsőként természetesen a Super Mario Advance jelent meg (AGB-002-es számmal jelent meg, az AGB-001 maga a gép);

közepes grafika négy választható szereplő, sok répa, és irgalmatlan nehézség jellemzi a programot. Erre a kaptafára készül egy Klonoa-fejezet is GBA-ra, mégpedig Klonoa: Empire of Dreams címmel. Címadó főhősünkkel hosszú pályák tucatjain keresztül kell harcolnunk, ugrálnunk, logikai feladatokat megoldanunk, amíg végül le tudjuk csapni a varjú - oké, keleten vagyunk, legyen kengu - kinézetű gonosz varázslót.

A Ubi Soft is megpróbál nagyot szakítani: Rayman kalandjait (a fantáziadús Rayman Advance címen) is hamarosan átélhetjük, végtagok nélküli barátunk megint végeláthatatlan pályákon át gyűjti kicsiny lumjait, míg végül leszámolhatunk ellenfelünkkel. A grafika egészen ésbontó, nagyon sokan fenik rá fogukat. Nyáron érkezik a PSX-en (és PC-n) nagy sikert aratott Heart of Darkness is, amit szinte egy az egyben tudtak átírni a készítők! (Tőlünk mindenestre ez a program kapja a "legszebb GBA-játék"-címet.)

Természetesen Castlevania is lesz a játékok között, bár sötétebb hangulata, és bonyolultabb fejlődési miatt inkább az idősebbek (ez persze relatív, a 14 év fölöttiekre gondoltunk) fogják nyúzni. Goemont irányítva kell felvonnunk a harcot a gonosz erő ellen, több fegyvert felhasználva (pisztoly, kés, ostor - tiszta Indy!).

A Sega is több játékkal próbálkozik a GBA-piacon, március 21-én már lehetett kapni a több díjat nyert DC-s Chu Chu Rocket GBA-s változatát. A játékmene-ten semmit nem változtattak, és a grafikát is pórásnak nevezhetjük, ám ésb- ben kell tartani, hogy mindössze 4 hónap alatt készült el a program, nagyon sokat nem szabad várni tőle. Az mindenképpen érdekessége a játéknak, hogy 2500 olyan pályát is elhelyeztek benne, amit a DC-s változat megszállottai készítettek.





TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING

TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING

A Sonic The Hedgehog Advance már sokkal kiforrottabb lesz, sajnos ennek megvan az az ára, hogy még várni kell rá pár hónapot; gyakorlatilag a Megadrive-os verziót ültetik át ■ GameBoy Advance-ra.

Érdekességgéppen megemlítenénk, hogy lesz Silent Hill is ■ masinára... no, nem kell annyira lelkesedni, ugyanis horrorkalandjáték helyett egy novelláskönyvet kapunk: a japán szöveg hátterében pedig az eredeti játékból (és ■ második részből) származó képek lesznek. Alaposan koppanhatunk, ha csak cím alapján vásárolunk, és nem nézzük meg a képeket a doboz oldalán.

Persze van pár amolyan igazi japános program is (már a Silent Hillen kívül), mint ■ cuki című Hello Kitty Miracle Collection (öltöztessük-fel-a-cicát stílusú program), ■ lovaglós programok (Horse Racing Creating Derby vagy a Winning Post), vagy ■ Kuru Kuru Kururin, amelyben egy letört helikopterterrorra emlékeztető tárgyat kell a pályákon ügyesen végigvezetnünk (sokkoló volt, hogy ■ eladási adatok alapján ■ Super Mario Advance után ez lett ■ legnépszerűbb program Japánban).

Természetesen lesz jópár olyan program is, ami számunkra is élvezhető lesz, esetleg direkt Amerika/Európa számára készült. Ilyen mindenképp ■ Tony Hawk's Pro Skater 2 GBA-s verziója. A játék hihetetlen jól néz ki (a versenyzők több száz poligonból állnak!), mindenki tudja az összes trükkjét, és a pályákat is fel lehet ismerni, csak néhány kisebb dolgot hagytak ki (mint az első pályán a helikopter, ami ugyan most is itt van, csak nem lehet beindítani).

Sajnos a Ready 2 Rumble: Round 2 nem igazán tudja felvenni ■ versenyt ■ nagy játékokkal, egyszerűen szólva is csúnya. Az Iridion 3-D a SNES-játékok Mode-7 grafikáját használja ki, ami meg

is látszik rajta: gyönyörű és gyors.

Ahogy nézegettük a játékból kiszedett videókat, emellett még az tűnt fel, hogy nagyon egyhangú a program, csak néha jutunk ki ■ nagyvilágba, általában szűk alagutakban, barlangokban kell repülnünk és lőnünk.

A Dark Arena leginkább ■ ősi Doomhoz áll közel, még ■ színvilágát is mintha onnan szedték volna. Epekedve várjuk, remélhetőleg a négyjátékos deathmach igazi felüdülés lesz! Persze nem kell félni, lesz Army Men is!

Lesznek fantasztikus stratégia programok is, mint ■ Napoleon (igazi RTS, gyűjthető erőforrásokkal, tucatnyi egységgel és multiplayer-móddal), a GameBoy Wars Advance (olyan mint a Civilization fejlesztések nélkül) vagy ■ Tactic Ogre Gaiden (izometrikus nézőpontból játszódó fantasy stratégia), ezekkel igazán csak egy baj van nem nagyon fogják őket átírni angol nyelvre, ezért nem tudunk velük érdemben foglalkozni. Ugyanerre a szomorú sorsra jutnak a legjobb szerepjátékok, amik közül egyedül ■ Golden Sun (eredetileg Ougon no Taiyo) fog biztosan átjutni az óceánon. (Igaz, várhatóan ez ■ legjobb közülük.) Ez legalább 40 órás játékidőt nyújt, sok mindenben a Final Fantasykre hasonlít (idézhető lények, rengeteg tárgy és varázslat, összetett sztori, és... és videók!!!), mindenképpen beszerezendő az RPG-fanatikusoknak. A többi szerepjátékot nagyon nagy eséllyel nem fogjuk látni, pedig szívesen kipróbálnánk, hogy mit tud a Magical Vacation, ■ Fire Emblem Anko no Miko, ■ Monster Guardian (ez félig stratégia, félig RPG), a Momotaro Maturi, vagy éppen a Sansara Naga, vagy a GBA-s Breath of Fire.

Ezt ■ TGS-t annak ellenére ■ Nintendo uralta, hogy nem voltak képesek egy gamecube-os játékot sem megmutatni; a Sony csak folytatásokat tudott mutatni, a Microsoft pedig jó esetben is csak videókat - ■ GBA-standokon állandó nyüzsgés volt, minden játékkal állandóan játszottak (egy példa ■ japán vendéglátásra: amikor valaki abbahagyta a GBA nyüzsgését, egy ember puha kefécskével és nedves ronggyal letörölgette ■ verejtékét és az ujjlenyomatokat ■ kép-



▲ Golden Sun - Nintendo

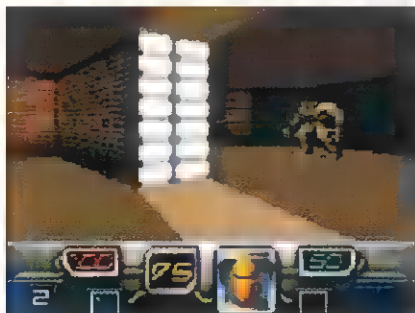
ernyőről). Biztos, hogy nagy siker lesz a GameBoy Advance, és még ha nem is lesz GameCube, akkor akár egyedül is elviszi ■ vállán a céget.

## SEGA

A Sega nem mozgósított nagy erőket a TGS-re, amellett, hogy bejelentették az Xbox támogatását, és néhány általuk terjesztett PC-s programot bemutatott (például a Baldur's Gate 2-t), nem történt sok dolog a standjukon. Az egyetlen új játék a Capcom vs. SNK Millenium Edition volt, ami egy újabb 2D-s veredős játék. A cég tényleg komolyan veszi a

Dreamcast kivonulását a piacról, 2002 márciusa után nem foglalkoznak majd többé ezzel a platformmal (igaz, addig 65 játékot adnak még ki, köztük olyanokat, mint a Shenmue 2, a Sonic Adventure 2, ■ Crazy Taxi 2 vagy ■ PSO ver 2). Az utolsó Dreamcast-rendezvényt egyébként pár nappal ■ TGS után rendezték GameJam néven (a változatosság kedvéért Tokióban).

Összefoglalva: ■ tavaszi TGS-en az előző évek tendenciája szerencsére megszakadt, és mindenki ott volt, aki számít. A csodás játékok ellenére mégis sikerült rekordkeves érdeklődőt becsalni a háromnapos kiállításra: mindössze 118 000-en látogattak be az előzőleg még szerénynek is gondolt 150 000-es becslés dacára. A rendező CESA szerint ez annak volt betudható, hogy két napig folyamatosan havazott. Viszlát Tokió (októberben) - egy hónap múlva Los Angelesből jelentkezünk!



▲ Dark Arena - Majesco

TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING

TOKYO GAMESHOW 2001 SPRING



## PLAYNEWS

06



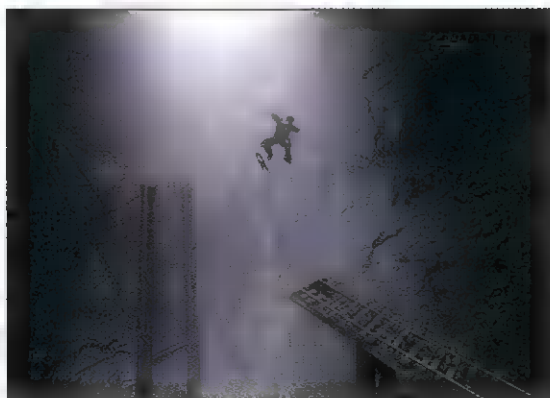
## Circus Maximus

A Circus Maximus egy eddig nem látott versenyjáték lesz: fogatszimulátor. Az ókori Rómában kell megmutatnunk, hogy ki a legény az arénában (azt már ■ Ben Hur óta tudtuk, hogy ezek a versenyek nem szende leánykákna valók, ezt a lehető legnagyobb mértékben át kívánták ültetni a játékba is: ahhoz, hogy győzzünk, minden eszközt be kell vetnünk). A fogatokat két ló vontatja, és szintén két főből áll ■ "legénység": van egy hajtó és van egy harcos. A hajtó felelős a lovak irányításáért, ő kormányoz, míg a harcos megpróbálja preventív módszerekkel biztosítani, hogy ne tudják megfosztani a győzelemtől: csíp, rúg, harap, valamint szurkál, kardlapoz és ijazgat. Ha egyedül próbálkozunk, akkor bármikor cserélhetünk a két poszt között, ha ketten vágunk neki a játéknak, akkor mindenkinek lesz egy posztja, így legalább mindig lehet a másikat okolni egy borulás vagy egy ütközés miatt. Tíz csapat közül lehet választani, melyek markánsan különböznek egymástól, ha másban nem is, legalább kinézetükben (kedvencünk a részeges görögökből álló trupp). A játék fizikáját minél valóságosabbra igyekeznek elkészíteni, lovainkkal megfelelően kell bánnunk, ha nem akarjuk, hogy kitörjék lábaikat, egy-egy élesebb kanyar előtt nem árt szólni ■ bőszen hörgő harcosnak, nehogy kiessen ■ fogatból. A Kodiak Interactive-nak volt mersze újat alkotni - nincsenek felvehető fegyverek, mégis van harc, akció! A játék először PS2-re jelenik meg, ám egyelőre kiadó nélkül van, az Xboxos verziót valószínűleg a Microsoft fogja menedzselni.

Típus:	Verseny
Kiadó:	
Fejlesztő:	Kodiak Interactive
Megjelenés:	2001. ősz (NTSC)



## ESPN X-Games Skateboarding



A Konami teljes pályás letámadást indít az Activision és Tony Hawk ellen.

Mivel a THPS 3 őszig biztos nem jelenik meg, ezért addig van idejük kiadni saját verziójukat. A sietség indokolt, hiszen az eddigi részekből kiindulva ■ Neversoft harmadik alkotása igazi gyöngyszemnek ígérkezik, az ESPN Skateboarding viszont a képek és videók szerint nem sok újat nyújt. Tíz karakter közül lehet majd választani (egyikük az a Bob Burnquist, aki eddig a Tony Hawk-okban szerepelt, őt minden valószínűség szerint egy nagyobb köteg dollárral tudták rábe-

szélni, hogy inkább a Konaminál próbáljon szerencsét), és csak kilenc aréna lesz. Eből három versenypálya lesz (félcsövekkel, közönséggel), három utcai pálya lesz (nagy ugratók, grindolható kocsi) és végül lesz három fantáziapálya: az egyik egy elhagyatott bánya, ■ másik egy őserdei rom, ■ harmadik pedig egy hadihajó lesz. Igen jól hangzik, hogy lesz többjátékos-mód a játékban, osztott képernyőn ketten együtt lehet pusztítani a parkokat. Ehhez átlagos grafika, és ütős zene jár (a Linkin Parkkal ■ főszerepben), ám mégsem vagyunk meggyőződve róla, hogy jobb lesz, mint a THPS 3.

Típus:	Extrém sport
Kiadó:	Konami
Fejlesztő:	KCEO
Megjelenés:	2001. nyár 2001. ősz (PAL)



PS2





2001

## Evergrace 2



Az Evergrace talán a legjobb a ma (angolul) piacon levő RPG-k közül. Ugyan semmi igazi újítást nem tartalmazott, mégis jól volt összerakva, és ami talán ■ legfontosabb, ■

Természetesen a From Software nem hagyja kiaknázatlanul a meghódított rajongók pénztárcáját, már nagyban kódolják a folytatást. Ami a legfurább, hogy ■ fejlesztők általános lustasága ellenére igazi újításokat tartalmaz ■ következő epizód (majdnem biztos, hogy még legalább egy része lesz az Evergrace-sorozatnak, ugyanis

trilógiát akarnak kovácsolni belőle). Rögtön az első, hogy immár nem egyedül kell kalandoznia hősünknek, Yuteraldnak, hanem két alakkal együtt (az egyik Ryana, Yuterald legjobb barátja, ■ másik Fillna az amnéziás leányka; Shalami az első rész hősnője nem szerepel a második epizódban - talán a harmadik rész majd köré épül), így a csatákban taktikai érzékünket sűrűbben kell használnunk, mint eddig. A történetről csak annyit tudni, hogy hőseink egy háború közepébe csöppennek, ráadásul ott van még Fillna kiderítendő múltja is. A készítő 30 óra játékidőt ígérnek.



PS2

Típus:	RPG
Kiadó:	From
Fejlesztő:	From Software
Megjelenés:	2001. vége (NTSC)



## Herdy Gerdy

Ha lenne olyan verseny a játékok között, hogy melyiknek volt a legkacifántosabb életútja elkészültéig, akkor a Herdy Gerdy az első között lenne. A programot elsőként Saturnra találták ki, de a fejlesztés korai időszakában átálltak Nintendo 64-re, majd következett ■ Dreamcast. Fél éve jelentették be, hogy átálltak Playstation 2-re, és most már tényleg, de tényleg erre készítik el ■ programot (reméljük nem pillantanak meg programozás közben egy GameCube-, vagy egy Xbox-fejlesztőkészletet...). A játék némileg hasonlítani fog az általunk nemrég bemutatott Sheepre, itt is állatcsoportok eljuttatása lesz ■ feladatunk a pályák egyik végétől a másikig, egy Gerdy nevű manót irányítva. A legfőbb különbség, hogy itt körülbelül húsz létezik, él együtt a világban. Vannak köztük békés, birkaszerű jószágok, mint a Dupe-ok, és vannak gonoszkodó majomra hasonlító lényecskék (Gromp). Ezek viselkedését kell tanulmányoznunk, és a különböző fajokat kihasználva kell terelgetnünk (például egy Grompot neki kell hajtani a Dupe-csordának, mire azok megijednek és elrohannak - remélhetőleg a kívánt irányba). A grafika teljesen egyedi, és rajzfilm-hangulatot sugároz magából (néhány embernek fura módon abszolút nem jön be), ami érthető is, ha tudjuk, hogy 25 ex-Disney animátor dolgozik a játékon.



PS2

Típus:	Kaland
Fejlesztő:	Core Design
Kiadó:	Eidos
Megjelenés:	2001. vége (NTSC)





# Thunderstrike: Operation Phoenix

Az Operation Phoenix a PSX-es Thunderstrike folytatása lesz, a stílus is ugyanaz maradt, csak néhány dolgon fejlesztettek. Ilyen például (ez nem is nagyon lehetett kérdéses) a grafika, ami igencsak ott van az élvonalban. A képernyőn egyszerre 200 egység lehet, emellett a fejlesztők különösen büszké arra, hogy bármikor lehet zoomolni, mégpedig olyan hatásokkal, hogy egyetlen katona betölti a képernyőt. A küldetések száma 20 körül lesz, ezek legkülönbözőbb helyszíneken játszódnak (Antarktis, New York, őserdők). Minden



PS2

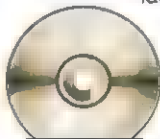
küldetés előtt kiválaszthatjuk, hogy milyen erőket szeretnénk magunk mellett tudni az adott helyszínen; ezeket ugyan nem tudjuk irányítani, ám döntésünk mégis életfontosságú lesz: a föld-levegő rakétával felszerelt gyalogosok igen effektívek, amikor rengeteg repülő szerkezet vonul fel ellenünk, ám meglehetősen gyengén fognak muzsikálni, ha célpontjaink nagy része tank lesz. Fura módon a Core nem kerített nagy feneket a dolgoknak, mindössze ötven (!) dolgoznak a játékon, ráadásul ötödik ember csak pár hete csatlakozott hozzájuk - valószínűleg újabb Tomb Raidert és a Herdy Gerdyt tartják fontosabbnak.



Típus:	Akció
Fejlesztő:	Core Design
Kiadó:	Eidos
Megjelenés:	2002. eleje

# Jade Cocoon 2

A Jade Cocoon egy fantasztikus, ám méltatlanul elfeledett RPG volt (nem kis mértékben azért, mert sikerült majdnem egyidőben megjelennie a Final Fantasy VIII-cel), ám a fiúk a Genkinél - és angol nyelvű kiadójuknál, a Crave-nél - nem nyugszanak, már készítik a folytatást, valószínűleg most több időt fordítva az időzítésre - amikor megjelenik, már mindenki végzett a FFX-vel, ám a FFXI még messze lesz. A játék fő eleme megint a szörnynevelgetés lesz, ezúttal 110-féle lényecskét csíphe-tünk el. Természetesen az igazi attrakció ezeknek az állatoknak a keresztezése lesz, kismillió különféle kombinációt állíthatunk elő, mindegyik más és más képességekkel rendelkezik majd. Egyjátékos módban (hosszabbra, 30 óra körüli ígéri a játék-

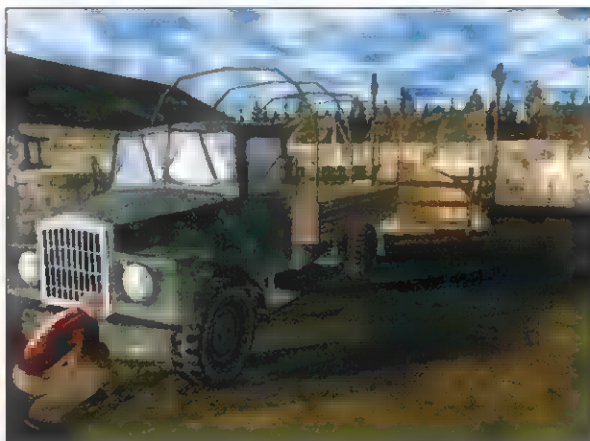


PS2

időt) a csatákban használhatjuk fel szörnyeinket, és miután végigvittük a programot, megküzdehetünk pajtásainkkal. Az első rész hősei nem térnek vissza, egy Caffu nevű parazita-sújtotta fiút kell megszabadítanunk átkától.



Típus:	RPG
Fejlesztő:	Genki
Kiadó:	Crave Entertainment
Megjelenés:	2002. eleje (Japán)

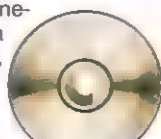


# Prisoner of War

A játékok történelmében sokszor kellett már mindenféle felfegyverzett alakot irányítva behatolnunk nagy erők által őrzött objektumokba. A fordítottja viszonylag ritkán fordult elő, ezt ismerte fel a Wide Games, és nekiálltak kifejleszteni

Típus:	Akció
Fejlesztő:	Wide Games Studios
Kiadó:	Electronic Arts
Megjelenés:	2001. ősze

egy börtönből-megszökök akciójátékot. A Prisoner of War 1941-ben játszódik, összesen négy - valós helyszíneken alapuló - pályán próbálhatunk megszökni német hadifogolytáborokból. Az egyes pályák sokban különböznek egymástól, teljesen más taktikát igényel egy amerikai fel-derítővel kiszökni egy kastélyból, mint mondjuk az angol nehézgéppuskással Szaloniki szigetéről. A játékban - már a történetből adódóan is - nem az eszeveszett gyilkolászás, hanem a lopakodás és a csendes halálnevek szétosztása lesz a feladatunk. A négy pálya kissé kevésnek tűnik számunkra - főleg, hogy nem lesz multiplayer-lehetőség - bár a fejlesztők esküdni kezdnek, hogy mindegyik 5-6 órás játék-élményt igényel majd (hiszük, ha látjuk).



PS2





# Robocop



A Robotzsarut sokáig elkerülte a megjátékosítás (leszámítva pár vérszegény C63-es próbálkozást, és egy játéktérmi automatát), ■ Titus azonban úgy döntött, hogy ez így nem mehet tovább: még idén kiadják a jó öreg cyborg kalandjait bemutató játékot PS2-re (és PC-re). Ahogy az a képeken is látszik, akciójátékról lesz szó, ■ legjobb Quake-es hagyományokat idézve. Nagyon jópofa, hogy mindent ■ Robotzsaru speciális látásával szemlélhetünk, a menüktől kezdve egészen az akcióig: ahogy azt a filmekben láttuk, úgy céloz hő-

sünk - a gonosztevéket azonnal azonosítja, míg az ártatlan járókelőket közvetlenül nem is tudjuk megsebesíteni. A képek még egy viszonylag korai állapotban levő programot mutatnak (legalábbis nagyon reméljük), mert a textúrák és a modellek is elég közepesen néznek ki; őszig mindenesetre még van idejük javítani ■ dolgokon. A játékban mind ■ három mozifilm eseményeit végigélhet-

Típus:	FPS
Fejlesztő:	Titus
Kiadó:	Titus
Megjelenés:	2001 ősz

jük, végre mi is megmutathatjuk az ED-209-nek, hogy hogyan kell kesztyűbe dudálni.



PS2



# Top Gun

Ez az a játék, ami veszélyes lehet a Namco-féle Ace Combat 4-re! Fantasztikusan kidolgozott repülőgépek, részletesebb tájak, no és persze ott van mögötte a film vonzó ereje is, ami jónéhány embert csábíthat el. Természetesen a vizuális részletesség együtt jár azzal, hogy az egyes küldetésekben viszonylag kis területeket járhatunk be. A játék követi majd ■ film eseményeit, ám jócskán dúsították azt akcióval, nem csak pár Mig keseríti meg majd életünket, hanem jópár tucat. Az még kérdéses, hogy kit irányíthatunk a játék során, Tom Cruise (Maverick) ugye alap, remélhetőleg Iceman és Goose szemszögéből is követhetjük majd ■ eseményeket. Mivel ■ film 1986-ban készült, nem fogjuk hallani az eredeti szereplőket, ám a fejlesztők mindent megtesznek, hogy nagyon hasonló hangokat halljunk majd.

Típus:	Akció
Fejlesztő:	Digital Integration
Kiadó:	Titus
Megjelenés:	2002. tavasza



PS2

Típus:	Akció
Fejlesztő:	Koei
Kiadó:	Koei
Megjelenés:	2002. eleje



# Yanya Caballista

A Koei ezzel a játékaival igencsak meglepheti rajongóit, hiszen nem egy stratégián dolgoztatnak éppen (persze azon is), hanem egy fura kinézetű gördeszkás játékon. A program legközelebbi rokona fura módon mégsem ■ Tony Hawk, hanem a Jet Set Radio. Ez elsőként ■ grafikán látszódik, ugyanis itt is az egyre népszerűbb cel-shading eljárást alkalmazták a rajzfilm-hatás - vagy még inkább képregény-hatás - elérésének érdekében. További hasonlóság a JSR-rel, hogy itt is egy egész várost bejárhatunk, a játék vége felé már szinte kötöttségek nélkül; feladatunk, hogy ■ Gawoo-kat, akik megtámadták otthonunkat, legyőzzük. Ehhez természetesen ■ leghatásosabb módszer, ha bebizonyítjuk nekik, hogy sokkal jobb trükköket tudunk, mint ők. Ha legyőztünk párat, új városrészeket nyithatunk meg, ahol persze újabb kihívások, nehezebb ellenfelek találhatók. Osztott képernyőn ketten is játszhatunk, ilyenkor az győz, aki több Gawoo-lufit tud összeszedni 2 perc alatt. Már csak arra lennénk kíváncsiak, hogy mit is jelent az, hogy Yanya Caballista.



PS2



## X-Isle

Az X-Isle igen jó eséllyel pályázhat a legszebb konzolos játék címére (egyelőre még csak az Xboxos verzióból vannak képeink), ami nem kis dolog, tekintve, hogy ott olyan nevek tülekednek, mint ■ Shenmue 2, ■ Final Fantasy X, a Halo vagy az új Zelda. A játék egy többjátékos-módra kihegyezett FPS, azaz Quake-klón lesz: gyakorlásképpen 20 küldetés vár ránk, az igazi kihívás azonban a többiekkel való leszámolás lesz. Arról, hogy interneten keresztül lehet-e majd játszani, még nincsenek hírek (Xboxon ■ igen valószínű, PS2-n a Sony stratégiájától függ), de osztott képernyőn és LAN-on mindenképpen írhatjuk kedvenc pajtásainkat. A játék



PS2/Xbox

egy idegen bolygón játszódik, ahol egy erőszakos idegen faj éldegél (megszólalásig hasonlítanak ■ dinoszauruszokra, csak sokkal intelligensebbek). Ha egyedül játszunk, akkor ellenük kell felvennünk ■ harcot, ha többen próbálkozunk, akkor pedig vagy egy csapatot alkotva próbálunk meg leszámolni velük, vagy két társaság küzd meg egymással egy dinók lakta területen (utóbbi igen élvezetesnek hangzik, nagyon jó taktikákat lehet majd kitalálni). A programot állítólag fejlesztik GameCube-ra is, de a Nintendo állítása szerint nem küldtek a Cryteknek fejlesztőkészleteket.



Típus:	FPS
Fejlesztő:	Crytek
Kiadó:	Crytek
Megjelenés:	2002. tavasz

## The Matrix

Az Interplay megszerezte a Matrix első részén alapuló játék elkészítésének jogait. Az összeget nem hozták nyilvánosságra, de a cégnek valószínűleg mélyen ■ zsebébe kellett nyúlania (az Electronic Arts 8 milliót fizetett a Gyűrűk Ura-, és tízmilliót ■ Harry Potter-jogokért). Ez azonban nem sokáig jelentett gondot, hiszen ettől ■ üzleti manővertől egyrészt az egekig emelkedtek az Interplay-részvények, másrészt pedig nemsokára kaptak egy ötmillió csekket (dollárban természetesen) a Microsofttól, cserébe ők biztosították az Xboxosokat, hogy ■ Mátrix-játék elsőként az ő konzoljukra jelenik majd meg (a Mátrix ■ moziba kerülését követő harmadik hónapban jelenik majd meg ■ program; ezt fél évvel később követi a PS2-, és a PC-verzió), ráadásul tonnányi extrával kiegészítve (csak itt lesz lehetőség internetes játékra, és több mozgás, jármű és fegyver lesz benne, ráadásul megkapjuk hozzá a filmzenealbumot is). A játék stílusát egyelőre nem közölték, de igen valószínű, hogy az akció-domináns szerephez fog jutni.



Xbox/PS2

Típus:	Akció (?)
Fejlesztő:	Shiny
Kiadó:	Interplay
Megjelenés:	2002 ősze (Xbox), 2003 tavasza (PS2)



A Ubi Soft nem hagyja nyugodni szegény Raymant, ismét meg kell mérkőznie ellenfeleivel. Ezúttal azonban az ellenfeleket az fogja irányítani, ugyanis a Rayman M fejlesztése közben a többjátékos-módra koncentrálnak a fejlesztők (M=Multiplayer).

## Rayman M

Néhány pályán versenyt kell futnunk (egy nyilatkozatban az egyik fejlesztő még holmi gokartozásra is utalt) a többiekkel, másokban pedig a társak elhantolása lesz a célunk. Ehhez mindenféle csapdákat használhatunk, így keserítvén meg ■ többiek dolgát. A játék persze még mindig a fiatalabbaknak szól, nem lesz benne vér, az viszont kérdés, hogy a fejlesztők által kiadott egyik képen miért szerepel meglepő módon a

"Shit" szócska. A hátterek, a pályák a Rayman Revolution-ből származnak, nem sokat fejlesztettek rajtuk (a képek a PS2-es verzióból vannak). Hivatalosan még nem jelentették be, de igen valószínű, hogy GameCube-ra is kijön a program (legalábbis Rayman már régóta visszatérő vendég ■ cég gépein).



PS2/Xbox

Típus:	Akció
Fejlesztő:	Ubi Soft UK
Kiadó:	Ubi Soft
Megjelenés:	2001. vége (PS2), 2002. tavasz (Xbox)



# Stuntman

A Driver-széria alkotói nem pihennek sokat, máris gőzerővel dolgoznak következő játéukon, természetesen a következő Sony-konzolra. A programban egy kaszkadőr szerepét kell alakítanunk; különféle filmek rázós jeleneteiben kell helytállnunk, amíg az ünnepezt sztár a kocsmában szedi fel a nőket. A story-módban hat helyszínen 14 "küldetést" kell teljesítenünk csúcshatár járgányokban (a fiúk nem hazudták meg magukat, ■ kocsik leg többje igazi amerikai benzinfaló). A nyilvánosságra hozott pályák közül a legérdekesebbnek az hangzik, ahol egy szerpentin száguldva kell elkerülni az üldöző helikopter lövéseit, majd a hegy tetejéről vakmerően a vízbe kell ugratnunk. Aki szerette a James Bond-filmek vagy a Mission Impossible-k üldözési jeleneteit, az megnyugodhat, ezek szolgálnak példaként a fejlesztőknek (ráadásul segíti őket Vic Armstrong is, aki több 007-es film kaszkadőrjeleneteit koreografálta, és nem egyben részt is vett). Azt, hogy ne unhassuk meg ■ játékot, úgy is biztosítják, hogy egy szerkesztővel mi magunk is fabrikálhatunk küldetéseket, melyeket egy memóriakártyán elvihetünk barátainkhoz is.



Típus:	Akció
Fejlesztő:	Reflections
Kiadó:	Infogrames
Megjelenés:	2001. vége

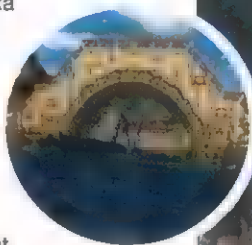


# Blood Wake

A Microsoftnak különleges tehetsége van ahhoz, hogy eltitkoljon dolgokat (persze a Nintendo utolérhetetlen ebben); emlékezzünk csak, magát ■ konzolt is alig pár hónapja ismerhettük meg, és azóta csak nyolc Microsoft által kiadandó játékot mutattak be a nagyközönségnek. Nemrégiben egy webes újság meglátogatta ■ Stormfrontot, és egy olyan szobába nyitottak be, ahová nem kellett volna: kiderült, hogy egy programjuk már játszható állapotban van; (valószínűleg az Xbox megjelenésekor már kapható is lesz a Blood Wake) a leplezett fejlesztők végül kiadtak pár képet játéukból, ám annak hivatalos premierje csak az E3-on lesz. A program elvileg ■ dél-kínai tengeren játszódott volna az 1920-as években, amikor a kalózkodás még divatban volt arra felé, ám ■ fejlesztés alatt ■ játék átcuszoszt egy alternatív univerzumba, ahol

három barátságos nép gyűri egymást: a hadierőjükről ismert Iron Empire, ■ gyors, könnyű fegyverekkel rendelkező Iriyan, és a két országot sarcoló Shadow Clan kalózkod. Mi

■ utóbbiak közé tartozunk, hajónkkal (tízféle járgányt próbálhatunk ki, a választék a rozoga sajkától az atomhajtású hadihajóig terjed) kell mindenféle fát pakolni a tűzre, 25 küldetésen át. Akcióinkhoz rengeteg fegyvert használhatunk fel, a legpoénosabbnak az aknáknak tűnnek, amit üldözőink örömeire dobálhatunk hátrafelé. A grafika gyönyörű, ■ végtelenségig ellátni, ■ hajók sokezer poligonból állnak, ám a legcsodálatosabb a víz kidolgozottsága: úgy fodrozódik, hullámzik, ahogy azt ■ valóságban is, ami nem is csoda, ugyanis négy hónapon át dolgoztak ■ víz megformálásán, a program fizikáján. Az élvezetet osztott-képernyős többjátékos-lehetőség teszi teljessé.



Típus:	Akció
Fejlesztő:	Stormfront Studios
Kiadó:	Mic
Megjelenés:	2001. 6sz



# Tony Hawk's Pro Skater 3

Ha létezik 100%-os bizonyosság a földön, akkor az az, hogy az Activision nem hagyja abba aranytojó tyúkjának piszkálását, és megbízzák a Neversoftot a harmadik rész elkészítésével. Bár a cég csak az E3-on akarta bemutatni a játékot, néhány kép (a PS2-es verzióból) "kiszabadult" a fejlesztőktől, és hamarosan végigviharzott az interneten. Már most látható, hogy Tony-nak nem lesz ellenfele, sokkal szebb, mint bármilyen konkurrens játék. A városi pálya hátterben autók és járókelők nyüzsögnek, és kedvenc sportolónk is sokkal

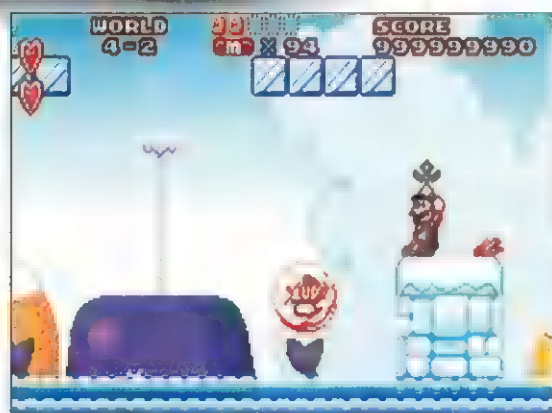
kidolgozottabbá lett (kíváncsiak vagyunk, hogy vajon PSX-en milyen minőséget képesek hozni az alkotók). Az már biztos, hogy osztott képernyős játékokra számíthatunk, remélhetőleg új játékmódokkal egyetemben. A THPS3-at kiadják Gameboy Colorra és Advance-ra, valamint PC-re is.

Típus:	Extrém
Fejlesztő:	Neversoft
Kiadó:	Activision
Megjelenés:	2001





# GAMEBOY ADVANCE



▲ Super Mario Advance - Nintendo

A kármí is történjen a Nintendo otthoni konzoljai körül, attól semmiképpen nem kell félni, hogy a cég tönkremegy, hiszen a március 21-én kiadott GameBoy Advance várhatóan irgalmatlan méretű profitot fog termelni a vállalatnak. Kevésbé köztudott, de a GameBoy a legnépszerűbb konzol a világon, már több mint 100 milliót adtak el belőle (összehasonlításként: a PSX 80, PS2 11, a Dreamcast pedig 7 milliónál tart), és ezernél is több program jelent meg rá (legalábbis Japánban). Ezt a hatalmas bázist célozza meg ismét a Nintendo, és az első eladási eredményekből kitűnik, hogy sikerrel: a masinát majdnem hárommillióan rendelték meg előre, ám nem tudtak mindenkit kiszolgálni, tekintettel arra, hogy első nap csak egymilliót tudtak kiszállítani, plusz az

üzleteknek jutott még 250 000 darab. A nagy siker nem kevéssé a jól felépített marketing eredménye. A Nintendo szokásos módszerét követve a GBA-csapat is sokáig titokban tartotta a legfontosabb részleteket. Az első pletykák az akkor még Atlantis kódneven futó gépről 1999-ben kezdtek terjedni, nem sokkal a nyári SpaceWorld után, és a hivatalos bejelentése is nem sokkal ezután következett (1999. szeptember 1.) - amiben azt mind elárulták, hogy két éven belül megjelenik a GameBoyok következő generációja... Csaknem egy évet (a 2000-es SpaceWorldig) kellett várni, amíg megtudhattuk, hogy hogyan is fog kinézni a gép, és miben fog különbözni elődjétől. Ekkor tudtuk meg a japán és az amerikai megjelenési időpontot is: 2001. március 21., illetve június 11. Európa természetesen megint lemaradt, nálunk "valamikor ősszel" kerül bolti forgalomba a GBA. Az európai árról még nincs pontos adat, a USA-ban nemsokára megjelenő példányokat 99 dollárért, azaz 30 000 forint körül árulják, ez mifelénk némileg magasabb lesz, köszönhetően az EU-adóknak.

Ha megnézzünk egy GameBoy Advance-ot, már elsőre feltűnhet, hogy sutba vágják a régebbi GameBoyok alakját, és sokkal nagyobb képernyő érdekében oldalirányban megnyújtották a gépet. A nagyobb képernyő természetesen nagyobb felbontást jelent, illetve azt, hogy a játékkészítők megkötés nélkül használhatják a 32 000 színt (a GBC is ennyit tudott, de ott egyszerre csak 56-féle árnyalat lehetett a képer-

nyőn). Utóbbi a megizmosodott processzornak is köszönhető, a 8 bites GBC-procit egy 32 bites ARM processzorra cserélték, ennek köszönhetően sokkal részletesebb játékokat tudnak készíteni, akár több száz poligon felhasználásával. A hangokért felelős chip is felnőtt a feladathoz: immár Dolby Surround hangzást is tud nyújtani - igaz, csak fejhallgatón keresztül; a beépített hangszóróból csak monóban jönnek a csipogások. A gép eredetileg három színben került forgalomba (a fehér neve Arctic, az átlátszó kéké Glacier, a liláé Indigo), bár azóta Japánban már két újabb változat is megjelent (a rózsaszínes Fuchsia, illetve a kizárólag a tokiói Pokémon Centerben kapható fém borítású pokémonváltozat).

A német Vogel jóvoltából kaptunk egy GBA-t pár napos nyúzás erejéig, a Super Mario Advance című játékkal, és tapasztalataink nagyon jók! Pár megszallott 3D-imádó kivételével mindenki rárepült a masinára, és megpróbált vele egy csendes kis sarokban húzódni. Szerencsére nem kellett sok elemet vennünk, mert a gép eszméletlenül szívós: a két elemmel több mint 20 órán keresztül bírta a gyűrődést. Természetesen a GameBoy Advance kezeli a régebbi GameBoy (Color) játékokat is, sőt a sima GB-játékokat meg is színesíti (bár a gép nem tudja lejátszani a "2 in 1", "5 in 1" és hasonlóképpen fémjelzett játékokat, lévén azok nagy része feketepiaci áru). A képernyő nagyon jó minőségű, tüéles képet ad, a játékok pedig teljesen akadozásmentesek, 50-60 FPS-sel pörögnek. A gombok a lehető legjobban vannak elhelyezve, minden kézre esik



▲ Tony Hawk's Pro Skater - Activision



▲ Army Men Advance - 3DO



▲ Iridium 3D - Majesco



ANCE GAME BOY ADVANCE GAME BOY ADVANCE GAME BOY ADVANCE



▲ Napoleon - Nintendo

(bár pusztán kötődés céljából jegyezzük meg, hogy az iránygombok igazán lehetnek volna analógok). Mivel a géphez kapott Super Mario Advance nem igazán használja ki a gép képességeit (majd a Yoshi's Island!), főként a hangok döbbsengettek le minket, ■ szereplők beszélnek, kiabálnak, Luigi pedig természetesen harsány "Mamma mia!"-kat ereget, amikor belevezetjük egy szakadékba, vagy egy mérges állat szájába. A legfőbb - és egyetlen - negatívum az, hogy a képernyőnek nincs háttérvilágítása, ezért éjjel nem lehet nyúzni a gépet (persze ha van egy pilács a közelünkben, akkor minden rendben van). Ez főképp az olcsóság miatt, illetve a tartósság miatt van (a Sega Game Gearben például volt háttérvilágítás, aminek az lett az eredménye, hogy a masina három óra alatt szívta le ■ hat (!) elemet).

További pozitívum, hogy a GBA támogatja a többjátékos módot: egy egyszerű kábel segítségével össze lehet kötni akár négy gépet is, és mehet a pusztítás. Ez főként a versenyjátékokban, illetve a verekedős progikban lesz élvezetes, de ■ Super Mario Advance-ba is bele van építve ■ multiplayer módra - is - használható Mario Bros. Ez még mind semmi: a gép képes arra, hogy adatokat vigyen át az egyik masináról ■ másikra, vagyis akkor is játszhatunk többen, ha csak egy kazettánk van! Ezt persze a játékoknak kell támogatnia, amely lehetőséggel - érthető üzleti okokból - nem sok fejlesztő él, de a Mario Kart Advance például igen (igaz, egyszerre csak egy pályát lehet áttölteni vele). Ha a tisztelt tulajdonos el lenne zárva a külvilágtól, akkor sincs baj: csak egy mobiltelefont

kell szereznie, és máris mehet az on-line hepaj. Mivel Japánban szinte mindenkinek van mobilja, Amerikában pedig alig van néhányaknak (köszönhetően nem kismértékben annak ■ szabálynak, hogy ott ■ hívott félnek is kell fizetnie ■ díjat), ezért egyelőre ez ■ lehetőség csak a messzi Keleten elérhető. Arról, hogy Európában használható lesz-e ilyesmire a GBA, még nem nyilatkozott ■ Nintendo.

Pokémon-őrülteknek mindenképpen ajánlott ■ E-Card

Reader nevű okos kis kiegészítő, ami hasonló elven működik, mint egy hitelkártya-leolvasó. Az egyszerű gyermek beruház ■ boltban egy csomag gyűjtőgetős kártyára, és boltogán konstatálja, hogy

a pakkban van egy Pikachu ■ (szerzőnk lelki szegénységére bizonyíték, hogy ezt az egyetlen Pokémost ismeri névről, így csak őt tudja példaként szerepeltetni). Sajnos ■ lényecske még csak első szintű, ezért baráti köre egy törött inggombot sem ad érte. Bezzeg, ha rendelkezik egy ilyen E-Card Reader szerkentyűvel, valamint egy pokémonos játékkal ■ GBA mellett, szorgos hetek munkájával feltápolhatja ■ gyenguci kis Pikachut nagy, bivalyerős Pikachuvá, amit már jó árfolyamon tud elcserelni ■ kártyapiacra. Csak hogy melegebb legyen ■ pite, és tömöttebbek a jenes-zsákok, lesz olyan Pokémon-játék GBA-ra, aminek néhány rejtett állatkáját csak akkor tudjuk megszerezni, ha egy GameCube-hoz kötjük ■ GameBoy Advance-unkat irányítóként. Mivel ■ ily módon előhozható Pokémonok a leg-erősebbek, mindenki ráharap erre ■ lehetőségre, és a vágyakozó gyerekek majd ezerszám cipelik GameCube-bevásárlásra szüleiket. Morálisan nem minősítenénk a dolgot, azt viszont mindenképpen el kell mondanunk, hogy zseniális marketingesei lehetnek a cégnek...

A gép maximálisan elnyerte tetszésünket, remélhetőleg hamar kiadnak rá egy Zeldát, vagy egy jobb Mariót (kicsiny szerkesztőségünk egyhangúlag ajánlhatná ■ Tennist vagy ■ Partyt), és ezzel vég-





# Super Sonix

konzol kis- és nagykereskedés

1088 Bp. Rákóczi út 27/a

Tel: 483-0010

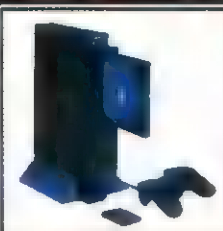
Gameboy Advance (jap) + 1 játék:



**64.900,-Ft**

Június elejétől  
már előrendelhető  
az európai változat.  
Várható ár: 35-40.000,-Ft

## Playstation 2



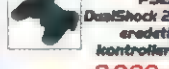
PS2 alapgép

124.900,-



Gran Turismo 3  
A-Spec  
PS2 játék

16.990,-



PS2  
DualShock 2  
eredeti  
kontrollér

8.900,-



PS2 8 MB  
eredeti  
memocard

11.900,-



PSX  
8 MB  
memocard  
utángyártott

3.490,-



PSX/PS2  
1 MB  
memocard  
utángyártott

1.490,-



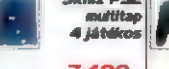
PS2 1 MB  
memocard  
+ DVD code  
multiregion

Hívj!!!



Skillz PS2  
DVD infra-  
távírányító

6.990,-



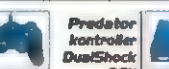
Skillz PS2  
multi-tap  
4 játékos

7.490,-



PSX/PS2  
VGA-box  
utángyártott

15.900,-



Predator  
kontrollér  
DualShock  
PSX

3.990,-



Skillz PS2  
kontrollér  
DualShock2

6.490,-



PSX  
kontrollér  
utángyártott

1.490,-



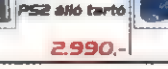
PS2  
doboz  
két  
áttetsző

4.990,-



PS2  
doboz  
két PSX2  
felirattal

4.990,-



Skillz  
Extremestand  
PS2 álló tartó

2.990,-



Scorpion2  
pisztoly  
PSX/PS2

3.990,-



Castle  
Spirit  
pisztoly  
PSX/PS2

3.990,-



Action  
Replay2  
PS2

14.900,-

## DC alapgép



DC alapgép

39.900,-



VMU 1 MB  
memocard  
eredeti SESA

8.490,-



kontrollér  
eredeti  
SESA

8.490,-



Dream  
Connection  
4 in 1

8.490,-



1 MB  
memocard  
utángyártott

2.990,-



Skillz 2 MB  
memocard  
utángyártott

3.490,-



Skillz 4 MB  
memocard  
PC-kábelkel

5.990,-



Blaze  
kontrollér  
utángyártott

5.990,-



DC Dreampad  
kontrollér  
utángyártott

5.990,-



Részgép + 4 MB  
memocard komba  
utángyártott

5.990,-



Nintendo Gamecube

júliustól

előjegyezhető

várható ár: 95 - 115.000,-Ft

Microsoft X-Box  
hamarosan  
előjegyezhető!

Figyeld a hirdetésinket!



## Nintendo játékok!

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre,  
1db Gameboy Colort (pikachu edition), 10db Super Mario Bros  
(Mini Classic Games) kulcstartós játékot sorsolunk ki.

HOGY HÍVJÁK ASH KEDVENC POKÉMONJÁT?

GAME BOY COLOR

MINI CLASSICS

Nintendo

A megjelöléseket nyílt levelezőlapon a VOGEL PUBLISHING 4139. Bp. Hajdú ut. 42. 44. címre várjuk  
E-mailben, vagy leveleiben érkező megjelöléseket sajnos nem tudunk elfogadni!  
Beküldési határidő: 2001. június 5.



Ki tudhatja a jövőt? Kézenfekvő a válasz: senki. Azért sejtéseink már vannak róla, szóval a Playtime! stábjá egy kissé ingoványos talajra merészkedve ebben a hónapban is megpróbálja felderíteni, hogy mi kavarog a játékfejlesztők boszorkánykonyhájában rotyogó üstökben.

# PREPLAY

A Playtime! megpróbálja jósni, hogy milyen nagy sikerrel fogadja a közönség a következő játékokat.

- ★★★★★ RoboRaid (PlayStation 2)
- ★★★★ Rámszállás (Xbox)
- ★★★ Wolf (PlayStation 2)
- ★★ Válság (Xbox)
- ★ Wolf (PlayStation 2)

## Első benyomások

★★★★★

Potenciál  
sikervárományos

Előnézésre körülbelül erre számíthatunk.  
A remény halálra várja.

## KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

50%

Az összes játékot a Playtime! stábjának a közönség előtt bemutatjuk.



▲ World's Scariest Police Chases



▲ Final Fantasy X

## Tartalom

World's Scariest Police Chases	.28
Arc the Lad Collection	.29
Looney Tunes Sheep Raider	.30
Grand Theft Auto 3	.31
Final Fantasy X	.32
Klonoa 2	.34
Red Faction	.35
Phantasy Star Online Ver: 2	.36
Amped	.37
Gotham	.38



▲ Red Faction



▲ Gotham





# WORLD SCARIEST POLICE CHASES

## A jogosítványt és a forgalmi!



Típus	Autós akció
Kiadó	Activision
	www.uds.se
Fejlesztő	UDS
Megjelenés	2001. május 24. (NTSC)

Már nagyon régóta halogatják, a Dreamcast és PC verziójának fejlesztését időközben le is állították (mint ahogy arról mi is beszámoltunk), de úgy tűnik, végül mégis csak lesz valami ■ Világ Legrémsztöbb Rendőrüldözéseiből. A cím nyilván nem ismeretlen senki előtt, hiszen magyar és külföldi TV-adókon már egyaránt látható volt a híres sorozat, ami alapján e játék is készül. Ha mégsem mondana semmit ■ dolog: a játék eredetije egy olyan TV-show, amiben igazi autós üldözéseket lehet látni. A show készítői ■ legvadabb, illetve a legfurcsább eseteket gyűjtötték össze, amelyek Amerikában előfordultak, illetve amit lencsére kaptak, hiszen csakis eredeti felvételeket mutatnak be. Egészen elvetemült sofőröket ismerhetünk meg: jópofa például, amikor az ipse alól kilóvik a kerekeket, de

az fűtől az egésze, széthullik alatta ■ autó, már szikrákat hány az aszfalton az alváz, ■ amikor végre valahára megáll, csak ennyit mond a köréje sereglő zsaruknak: "Sőt akarok!"

Az előzetes híresztelésekkel ellentétben a játékban sajnos (?) nem vehetjük át az ilyen sörgőzös fejű alakok irányítását, ugyanis kizárólag csakis jófiút alakíthatunk. Az üldözés lesz a legfőbb elfoglaltságunk: meg kell állítanunk ■ gyakran kétségbeesett bűnözőket, még mielőtt kárt tennének magukban, avagy bárki másban, aki az útjukba kerül. A játékban "igazi" rendőrgyűjtésben foglalhatunk helyet, ■ járőrözhetünk ■ amerikai kisváros, Ashland utcáin. Ez a kisváros mondjuk annyira nem is kicsike: 85 km-es úthálózat autózhatunk keresztül-kasul a legkülönbözőbb kerületekben. A városnak külön van ipari negyede, kínai negyede, belvárosa, kikötője, sőt még reptere is. Néha szűkebb mellékutakba kanyarodhatunk be, de ugyanakkor szá-



guldhatunk autópályán is: a város elrendezése teljesen valóságos - mint ahogy a helyzetek is azok, amikbe belekeveredünk. Az aktuális feladatot általában rádión közli a diszpécser, ami után a lehető leggyorsabban a megadott helyszínre kell teremnünk. A bűnözők persze folyamatosan gondoskodnak ■ szórakoztatásunkról. Sok közülük annyira elvetemült, hogy a sziréna hangjára,

vagy a felszólításra oda ■ bagózik, ezért a fegyverünket is sűrűn kell használnunk. Mint valami Starsky & Hutch filmben: ■ lehúzott ablakon keresztül vehetjük célba a menekülő autót. Az amerikai rendőr felszerelésének ugyebár szerves része ■ pisztoly és a shotgun, de ezeken kívül még M16-os géppisztolyt, és rakétavetőt is használhatunk. Avagy használhatja a társunk is, ugyanis a több választható üzemmód között kétféleképpen kooperatív is van. Amíg az egyik vezet, addig ■ másik céloz...



### Első benyomások

★★★★ - Reménytelen darab

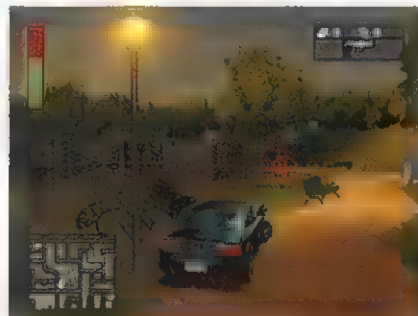
A Driver 1 és 2 versenytársa? Ha ez igaz, akkor garantált a siker.

### KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

95%

A járórmunka nem ■ egyetlen, amit el kell végeznünk. A különféle kékvillogós csotrogányokon kívül más, esetleg klaszszabb gépekbe is átülhetünk, lévén hogy akadnak olyan küldetések, amiknél inkognitóban, fedőnévvel dolgozunk, s civil járművet kapunk. Több mint tíz fajta autót próbálhatunk ki, sőt! Az eredeti showból talán a legérdekesebb eset az, amikor egy fazon egy lopott tankkal kezd tombolni, s csokorba szedi a villanyoszlopokat. Nos az előzetes képekből úgy tűnik, hogy hasonló küldetés lesz ■ játékban is, ugyanis ■ vezethető járművek között egy lánctalpas is feltűnik. Bár az még nem derült ki, hogy vajon a gazfickó(k) is valami hasonló fajszerű járgánnyal lesz(nek)-e, mindenesetre ■ már biztos, hogy jómagunk kitombolhatjuk magunkat.

A mozgalmas jeleneteket klasszul vissza is játszhatjuk, mintha csak ■ TV-showban látnánk, ■ ezt ■ érzésünket mellesteg az is megerősíti, hogy a játék kommentátora szintén ■ TV-ből lett átvéve. Nincs kizárva, hogy a játékváltozat még izgalmasabb lesz, mint az eredeti.





# ARC THE LAD

## Három a japán igazság!

### Playstation

Típus	RPG
Kiadó	Working Designs
	www.workingdesigns.com
Fejlesztő	Arc Development
Megjelenés	2001. június (NTSC)

**K**onzolok és játékok terén ■ japánok mindig jobban járnak, mint mi. Ez a szomorú tény sok mindenben megmutatkozik: legalább fél évvel előbb kapják meg az új gépeket, rengeteg dolgot kihagynak az angolnyelvű verziókból (elég, ha arra gondolunk, hogy Európában ■ Daytona 2001-ben nincs netes támogatás), és persze RPG-kból is mindig sokkal többet kapnak. Erre kitűnő példa az Arc the Lad-sorozat hiánya, pedig ■ Sony által kiadott játékok elég sok díjat begyűjtöttek keleten. Szerencsére a Working Design nemrégiben megszerezte az ATL-széria kiadási jogait, és már vadul dolgoznak a fordításon, júniusra ígéri a díszdobozos verziót, amelyben mind a három epizód benne lesz.

Az Arc the Lad 1 az egyik első RPG volt, ami megjelent PlayStationre, még 1995 nyarán. A játék nem sokban (mondhatni semmiben sem) különbözött ■ SNES-éra szerepjátékaitól, ugyanolyan kézzel rajzolt 2D-s sprite-ok, és gyengécske animációk jellemzik a progit. Az ATL főhőse nem meglepő módon egy Arc nevű legény, akinek meg kell mentenie a világot, hiszen egy balszerencsés véletlen folytán (egy Kukuru nevű papnő véletlenül eloltja azt a lángot, amely mágikus börtönben tartotta a kontinenst fenyegető démon) felborul az egyensúly a Pokol és a Mennyek között. A játék mai szemmel nézve igen kevés dolgot tartalmazott: nem volt világtérkép, nem voltak fejleszt-

hető fegyverek vagy páncélok, hasonlóképpen hiányoztak a boltok, hátizsákunkat csak gyógyitalokkal tölthettük fel és ■ játékidő is alig több 10 óránál. Mindazonáltal érdemes lehet egy-két pillantást vetni rá, legalább megtudjuk, hogy hat éve mi számított szerepjátéknak, ráadásul a füleinket is érheti némi kellemes meglepetés, ugyanis a zenéket ■ Londoni Szimfonikusok játszották fel. A második része ■ sorozatnak leginkább a belső értékeket tekintve fejlődött, külsőleg ugyanazt nyújtja, mint egy évvel korábban megjelent elődje - azaz a mai játékos számára nem túl sokat. Az azonban nagyszerű, hogy több figyelmet fordítottak a sztorira (ez az első epizód történetének közvetlen folytatása), sokkal

kidolgozottabbá tették, aminek meg is lett az eredménye: legalább 40 órát igényel a program végigjátszása. Ezenkívül minden karakterünknek többféle fegyvere és speciális képessége lehet (ebből az egyik legmókásabb az, hogy ■ Leena nevű hölgyemény a szörnyeket egy ideig átcsábíthatja ■ mi oldalunkra), valamint megjelenik a világtérkép ahol bizonyos időközönként csatákat kell vívunk. Az ATL 1-ben szereplő karaktereinkkel is összefuthatunk, mitöbb, bevehetjük őket a csapatba - ha volt onnan mentett állásunk, akkor az abban szereplő statisztikákat kapják meg.

A harmadik rész 1999-ben jelent meg, és a készítő úgy gondolták, hogy 2D-s játékkal szégyen kijönni ■ piacra (az utóbbi pár évben ilyen játékok közül csak ■ Dragon Quest-ek értek el sikereket - igaz, azok viszont óriási sikerek voltak), ezért poligonokra váltottak; a grafika stílus ■ azonban változatlan maradt, ugyanolyan deformált karaktereket kell irányítanunk, mint eddig. A történet 18 évvel ■ második epizód után játszódik, egy Alec nevű fiút kell irányítanunk, aki - természetesen - világmegmentő státuszba kerül a

játék végére. A régi mentett állásainkat ugyanúgy használhatjuk, hogy erősítsük ■ korábbi részekben ■ megjelent karaktereinket.

A Working Designs díszcsomagolásban kívánja megjelentetni ■ játékokat, a játék-CD-k mellett lesz egy lemez ■ játékok legjobb zenéivel, egy PC-n lejátszható VideoCD-vel, amiben megmutatják, hogy hogyan is készültek az Arc the Ladok, és lesz egy kis társasjáték is, ami-ben ■ három epizódban szereplő szörnyeket kell összegyűjteni. Bár a cég nagyon igyekszik, valószínűleg nem fognak nagy sikereket alkotni, hiszen a Square az Arc the Lad Collection-nel egyidőben adja ki a FFIV-ből és Chrono Triggerből álló Final Fantasy Chroniclest.

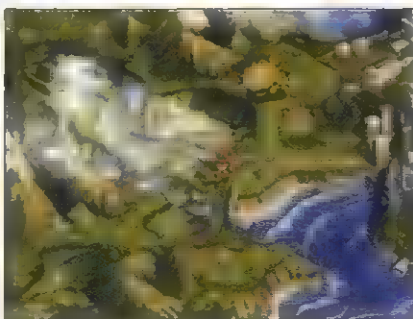
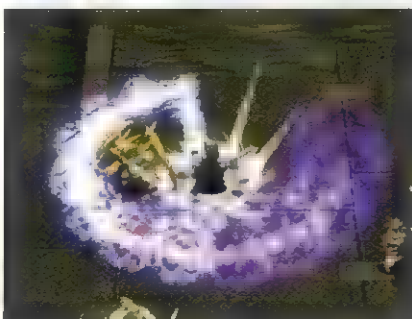
### Első benyomások

★★★

Valószínűleg ■ RPG PSX-re, becsüljük meg!

### KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

70%





# LOONEY TUNES SHEEP RAIDER

## A birkatürelmű farkas

Tipus	Ügyességi
Kiadó	Infogrames
	www.infogrames.com
Fellesztő	Infogrames
Elérhető	2001. június 11-től

**A** Bolondos Dallamoknak van egy-néhány szereplője, akik ritkábban bukkannak fel, mint a többi, közismert rajzfilmsztár, pedig hát talán méltánytalanul. Legalábbis valószínűleg nem vagyok egyedül, akinek az egyik nagy kedvence Ralph, a farkas, és Sam ■ juhász-kutya. (Ez a farkas egyébként nem azonos a hozzá jellemében és külsőben igen hasonlatos Prérifarkassal.) Azokról az epizódokról van ugyebár szó, melyekben az éhenkórász farkas a legelképesztőbb trükköket veti be néhány birka ellopásának az érdekében, ám mindahányszor felsül, merthogy az éber juhász-kutya, ha nem is árgus szemekkel, de mindig ott örködik ■ nyáj mellett, és a megfelelő időben közbelép.

A hamarosan megjelenő Looney Tunes Sheep Raider révén most mindenki belekös-

tolhat szerencsétlen Ralph sorsába, aki sosem tudja üröccombbal csillapítani az éhségét. A rajzfilmben látott dilemmával állunk tehát szemben: mi vagyunk ■ vadász, előttünk ■ zsákmány, azaz ■ nyáj, mellette pedig ott horkol a kutya. Ha elhibázzuk az akciót, Sam azon nyomban ott terem, s megragadva hősünk grabancát visszahajtja őt ■ kiindulópontához. A nyáj közelében egy kijelző jelenik meg, ami mutatja ■ kutya éberségét, s ha az átszíneződik pirosba, akkor végünk. A feladat tehát annyi, hogy ez lehetőleg ne történjen meg.

Ehhez először is észrevétlennek kell maradni: óvatosan kell somfordálni ■ egyik fedezéktől ■ másikig - Ralph ilyenkor melleleg ugyanolyan vicces animációval oson lábujjhegyen, mint a rajzfilmben. Ha így teszünk, elkerülhetjük az olyan kellemetlen helyzeteket, mint hogy különböző barátságatlan teremtmények, köztük egy jól megtermett bika felfigyeljen ránk - merthogy természetesen azért nem csak

a kutya az egyetlen veszélyforrás. A lopakodás önmagában persze még nem elég ■ sikerhez. Vannak helyzetek, melyekben csak különféle trükkök alkalmazásával kerülhetjük ki a kutyát, s ezekhez a trükkökhöz nagyon különleges eszközök szükségesek. Ahogy azt

már a Bolondos Dallamokban megszokhattuk, a furfangos cuccokat az ACME gyár szolgáltatja. Csak annyi ■ dolgozunk, hogy megrendeljük őket, ■ ehhez fel kell keresnünk egy-egy postaládát. A rajzfilmben tapasztaltakhoz hasonlóan a posta szerencsére elég gyorsan dolgozik: alig hogy feladjuk a megrendelőlapot, már le is pottyann a kívánt eszköz. Roppant vicces dolgok érkeznek a légipostával, többek között rakéta-korcsolya a villámgyors meneküléshez, avagy a birka-

feromon, amivel az ellenfelünk szaglását csapathatjuk be - kombinálva az ilyen dolgokat lehet aztán kikísérletezni, mi az adott szituáció megoldása.

A Looney Tunes Sheep Raider egyik legnagyobb vonzereje ■ csinos rajzfilmes grafikája. A rajzfilmes környezet ■ megteremtéséhez nincs szükség különösebben kimunkált textúrákra, így szerencsére a Playstation sima, egyszínű poligonjai is elérik a kellő hatást. Ehhez párosulnak a már futólag említett haláli animációk, ahogy például a víz alatt propellerként járnak farkasunk lábai, de nem csak a farkasunk, hanem az összes többi szereplő mozgatai is nagyon eredetiek. Beleértve persze Sam-et is, amint például megragadva a grabancunkat belendíti az öklét. Ahogy a TV-showban is mindig a kudarc a legpoénosabb, úgy a játékban is a halál ■ legszórakoztatóbb. Persze gondoskodtak is róla az alkotók, hogy legyen erre számos alkalom...

### Első benyomások

★★★★★ - Remekmű darab

A játék a szolgáltató rajzfilmből nagyon király, s úgy tűnik, sikerteljesen megteremtett ugyanazt a hangulatot.

### KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

90%





# GRAND THEFT AUTO 3

PS2 / Xbox

Típus	Autós akció
Kiadó	Rockstar Games
	www.dma.co.uk
Fejlesztő	DMA
Megjelenés	2001. október (PAL)

**H** ■ legerkölcstelenebb játékokból egy listát állítanának össze, ■ GTA biztos dobogós helyezett lenne: annak idején igyekeztek is betiltani a program korábbi részeit, mondván, hogy egy játéknak nem lehet az a célja, hogy a bűnözés útjára terelje játékost. Persze tiltakozás ide vagy oda, végül igen lelkes fogadtatásra talált a dolog. Mindenki nagyon élvezte, hogy egy olyan virtuális városba nyert bebocsátást, ahol bármit megtehet. Bár csak márdátávlattól irányíthatuk az emberünket, nagyon élvezetes volt kocsikat lopkodni (ami a játék egyik alapeleme), és vandálkodni az utcákon. Örömhír az "elvetemült embertársainknak": a PS2 erejével most mindezt testközelből, "totál 3D-ben" folytathatjuk!

Liberty Cityben súlyosabb a helyzet, mint valaha. A fiatalok különböző nációi mind bandákba tömörülnek, ■ minden naposak az utcai harcok. Az autótolvajlások az utóbbi időben 80%-kal megszorodtak, a rablások és a korrupció nem csak a külvárost, de az egész várost megfertőzte. Olyan idők járnak, aminek egyedül ■ fegyverkereskedők tudnak örülni - az ő üzleteik persze virágoznak.

Ebben a kegyetlen városban a kedves játékosnak egy kezdő bűnöző karrierjét kell felvirágoztatnia - mint ahogy korábban is ezt tettük. Az már nyilván a bevezetőből is kiderült, hogy ■ játék nem gyerekeknek való. Telefonon kapjuk megbízásokat, melyek különféle alvilági melók elvégzésére szólnak. Belefér ■ repertoárba a rablástól kezdve ■ gyilkosságig minden, ami illegális. Néha mi üldözünk gengsztereket, néha pedig azok minket.

A GTA3-ban a legcsodálatosabb maga a város. A Driver 2 ■ készítői szerint ezután már csak

megmosolyogtatja majd az embert, s a screenshotok alapján már most igazat kell adnunk nekik. Elképesztően valóságos utcákon játszódik a történet, valóságos forgalommal, járőrelőekkel, amit mi persze pillanatokon belül felforgathatunk. Bármelyik (!) autó sofőrjét kirángathatjuk ■ volán mögül, s aztán kíméletlenül "adhatunk" ■ kocsit fényezésének. Forgalmi dugókat, kész káoszt idézhetünk elő - csak megfelelő hozzáállás kell hozzá. Igaz, a hatóságok nem fogják ezt szó nélkül hagyni, de ez is hozzátartozik ■ élethű körülményekhez. Az előző részek mintájára minél elvetemültebb dolgokat művelünk, annál veszélyesebb bűnözőnek minősülünk, s ennek megfelelő elbánásban részesítenek minket ■ rendőrök. Míg egy piti autó tolvaj után maximum csak egy járőr-kocsit küldenek ki, addig egy sorozatgyilkos ellen kész hajtóvadászatot indítanak: bevonják a SWAT kommandósokat is, és helikopter akaszkodik a gonosztevő nyomába.

A játékban tényleg minden teljesen reális: az idő folyamatosan telik (fél óra játék egy napnak felel meg), s nem csak a nappalok és ■ éjszakák váltakoznak, hanem változik az időjárás is. Villámok, mennydörgés jelzi ■ vihar közeledtét, ■ esőben - ahogy kell - csúszósakká válnak az utak. Többek közt ennek is - de persze a jelenlétünknek még inkább - köszönhetően nem ritkák ■ balesetek. Az autókat teljesen ronggyá lehet törni, a program 17 különböző pontot tart nyilván minden egyes járgánynál, melyek különbözőképp sérülnek. Kellő "ügyességgel" teljesen lecsupaszíthatjuk az autót egészen az alvázig. Ha esetleg pedig megpördülünk, és egy óriásit

bukfencezünk, aminek a végén a kocsi fejjel lefelé alapolodik meg, még mindig lehet kocsit váltani: hősünk négykézláb evickél ki a roncsból, teljesen frankó animációval.

A maffiózókat - vagy

ha ahhoz van kedvünk, akár az ártatlankokat is - ebben az új GTA-ban is igen változatosan teríthetjük le, s nem csak ■ pisztolyunkkal, ami már alapban nálunk van. A rakétavetővel könnyedén kifüstölhetjük az ellenfeleinket, avagy a molotov-koktélokkal is csinos "örömtüzeket" gyújthatunk. A 3D-nek köszönhetően ezúttal még mesterlövészpuska is bevetethető: kellő távolságból klasszul ráközelíthetünk a gengszterek fejére.

Említsre érdemesek még a zenék is, mely tekintetben a GTA már eddig is nevezetes volt. Ha egy piperkőcöt rángatunk ki ■ volán mögül, kénytelenek vagyunk hip-hop muzsikát hallgatni, míg egy teherautót meglovasítva esetleg lagymatag country szól. A játék virtuális rádióállomásai folyamatosan sugározzák ■ maguk műsorát: DJ-k pofiznak közbe, s még reklámok is akadnak. Újdonság a GTA 3-ban, hogy a játék több mint 50 betétdala közül nem mindegyikét "házon belül" szerezték, hanem közismert előadóktól is hallhatunk jónéhány számot. Csak már tényleg hallanánk!

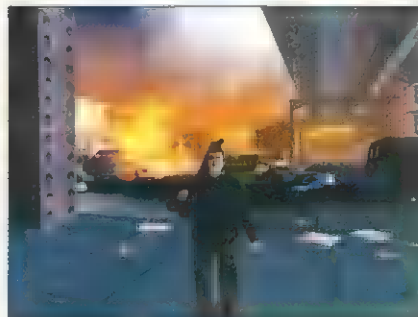
## Első benyomások

★★★★★ Potenciál  
süperváramány

A GTA már a felülnézetes, 2D-es játékkal is klassz volt: hát akkor ez milyen lesz!

## KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

60%





Tizedszerre is elvarázsol minket a Squaresoft

# FINAL FANTASY X

**A** tavaszi Tokyo Game Show legnagyobb sztárja mindenképpen a Final Fantasy X volt. Ennél a standnál gyűlt össze a legtöbb látogató, és annak ellenére, hogy 25 gépen lehetett játszani vele, sokszor órákat kellett várni, amíg az ember sorra kerülhetett. A

Squaresoft egészen a show kezdetéig titokban tartotta, hogy a sorozat legújabb része játszható állapotban lesz. ■ tovább szította az addig sem csekély lelkesedést a játék iránt. Természetesen a demónak köszönhetően sok dolog kiderült ■ játékról, amit most meg is osztanánk veletek.

A játszható helyszíneket (Virge Temple és Beside Island) úgy válogatták ki, hogy a sztoriból ne tudjunk meg semmit, ami nem is nagy baj, a bemutató úgysem erre szolgált, hanem arra, hogy jobban megismerhessük a grafikát és a játékmenetet - különös tekintettel ■ csatákra.

A látványt szinte tökéletesnek lehet mondani, ■ PS2-es játékok közül mindent (!) messze (!!!) maga mögé utasít. Metal Gear 2? Dark Cloud? Ugyan már! Seme-lyik nem nyújtja azt ■ vizuális élményt, mint ez ■ program. Nyomát sem látjuk az amatőr technikai megoldásoknak, poligonspórolásnak, homályos textúráknak, mint amiket a mostani játékokban lépten-nyomon tapasztalhatunk. Amikor megtudtuk, hogy a hátterek 3D-ben lesznek megalkotva az eddigi renderelt környezet helyett, kicsit aggódtunk, hogy milyen eredményt lehet így elérni. Nos, nem kellett volna; főhősünk, Tidus hihetetlen részletességgel van megformálva, a csaták, ■ varázslatok fantasztikusak, a vi-

deókra pedig már szavakat sem lehet találni. Az tehát biztos, hogy amikor megjelenik (Sakaguchi úr nyilatkozata szerint 80% százalékig vannak készen, most következik a tesztelés hosszú időszaka) ez lesz a legszebb konzoljáték a piacon. A remek látványért mindössze annyival fizetünk, hogy a "kamerát" nem mozgathatjuk-forgathatjuk, mindig a játék állítja be a perspektívát.

Tidus és Yuna mellett három új karakter is lehetett irányítani. Az egyikük Kimahri, a kékszínű nem humán karakter, aki a történetben Yuna testőrének fogja alakítani. Fegyvere egy lándzsa lesz, és mint minden ilyen karakternek a FF-sorozatban, neki is lesz Jump képessége. Emellett ő lesz a Kék mágia (Blue Magic) mestere, olyan "régi ismerősöket" tud majd varázsolni, mint a White Wind vagy a Mighty Guard.

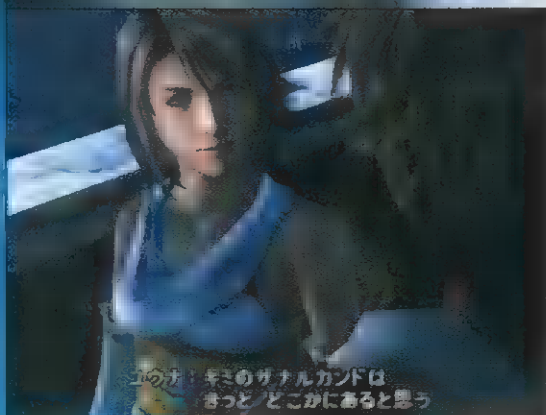
A Wakka nevű karakter leginkább Zellre emlékeztet, leszámítva azt, hogy ő nem harcművészkedni fog, hanem a blitzball nevű sportban használt labdát vagdosza ellenfeleihez. A demóban statusváltoztatott mágákat alkalmazott, olyanokat, mint a Sleep Attack vagy ■ Silence Attack.

A harmadik új karakter, Lulu mágikus arzenálja leginkább Viviére emlékeztet: Fire, Fira, Thunder, Thundara, Water stb. Az ő fegyvere igen meglepő módon egy Mog-baba, ami igen mókásan néz ki - cserébe alig sebez.

Tidus egyetlen varázslatot tudott használni a játszható verzióban (a Haste-et), míg Yuna az idézéseken kívül nem tudott semmit varázsolni. Mellettük még két - ■ végleges verzióban - játszható karaktert is lehetett látni. Egyikük egy Rikku névre hallgató tolvaj, aki egy különös nyelven - Al Bhed - beszél, és külön

Playstation 2

Tipus	RPG
Kiadó	Sony
	www.playonline.
Fejlesztő	Squaresoft
Megjelenés	2001. július (Japán)
	3000. eleje ■■■■■■



ユナ: キミのサナルカンドは  
きつとどこかにあると思う







minijáték épül arra, hogy Tidus megtanulja ezt a nyelvet. A hetedik karakter neve Auron lesz, és azon kívül, hogy karddal harcol, egyelőre semmit nem lehet róla tudni. (Esetleg annyit, hogy ■ neve ■■ eredeti japán úgy-ahogy europánizált változata, akárcsak a többieknek - nem feltétlenül biztos, hogy a végleges angol verzióban is így fogják őket hívni.)

A harcrendszer mégsem változott olyan sokat, mint ahogy azt előre sugallták a Square-esek. Ugyan ■ jó öreg ATB-kijelző ■ múlté, valami hasonló rendszert valószínűleg meg (ami mellesleg igen hasonlít ■ Grandia 2-n levőre): csata alatt a jobb felső sarokban látszik, hogy ki és mikor fog következni, és parancsainkat akár több "körrel" előre is kiadhatjuk - persze ilyenkor nem tudunk reagálni ■ váratlan dolgokra. Minden szereplő (karakter, idézett lény és szörny) ugyanolyan gyorsan kap lehetőséget a cselekvésre, tehát ha Tidus egyszer egy adott szörny után következett, akkor az az egész csata során így is lesz (kivéve persze, ha bezavarunk ■ tornasorba egy Haste-tel vagy egy Slow-val). A készítők esküsznek rá, hogy a rendszer nagyon egyszerűen megtanulható, és FF-veteránoknak maximum pár perc kell csak ■ belerázódáshoz.

Érdekes, hogy a Yuna által megidézett szörnyek (akik között régi, és első pillantásra felismerhető ismerősként köszönhetjük Ifritet és Shivát, újként pedig egy Valfare nevezetűt) ■ csata elkövetkező részében is végig aktívak maradnak, és nekik is adhatunk parancsokat. Minden elementál addig marad ■ csatában, amíg el nem patkol, vagy Yuna vissza nem hívja. Utóbbira azért lehet szükség, mert amíg idézett lények vannak ■ partiban, addig Yunán kívül minden csapattag eltávozik pihikézni, és ő sem tud cselekedni. Az elementáloknak kiadható parancsok között vannak varázslatok (Ifritnél ez a Firától a Firáig terjedt) úgynevezett "Summon attack"-ok (tüzes barátunknál ez a Hellfire, míg Shivanál a Diamond Dust) és végül speciális támadások, mint a Meteor Strike (Ifrit), a Heavenly Strike

(Shiva) vagy a Sonic Wing (Valfare). Ha az idézett lény sokkal erősebb, mint az ellenfele (vagy az nagyon le van verve) akkor egy OverDrive effektus jön létre, ami azt jelenti, hogy sokkal nagyobb fog sebezni, mint általában várható lenne - tehát pont fordítva, mint az FF8 limitjeinél.

A sorozat előző tagjaihoz képest jelentős változásokon ment át ■ térkép is: ■ táj sokkal kisebb szeletét látjuk, mint az előző részekben, valamint nem csak Tidust (vagy más vezető karaktert) mutatja egy kis nyíl, hanem ■ save-pontokat is egy fehér színű, valamint a boss-csatákat egy vörös. A játékban megmaradt a sokak által kárhóztatott random csaták rendszere is, ezúttal ■ Xenogearshoz hasonlóan szilánkosra tör a "képernyő" a töltési idő alatt. Ha egy boss-csatába bonyolódunk, akkor ugyanazon ■ képernyőn kell harcolnunk, mint ahol ■ kalandjaink zajlanak. Fura dolog (legalábbis Final Fantasyban - nemrég ■ Breath of Fire IV-ben azért találkozhattunk ilyesmivel), hogy csaták alatt váltogathattuk karaktereinket - ha gond van a HP-vel, akkor el lehet spurizni, és mással beszállni a harcba.

Csaták végén nem kapunk XP-t (legalább ez bejött azok közül, amit a demóig ígértek ■ square-s fiúk), helyette AP jár. Azt még nem lehet pontosan tudni, hogy akkor hogyan lépünk majd szintet, hogyan nő majd ■ HP-nk, hiszen ■ AP-k eddig minden részben képességek kifejlesztésére szolgáltak. Mivel egy előzetes nyilatkozatban azt olvashattuk, hogy egyszerűbb képességrendszert szeretnének, lehetséges, hogy ■ Chrono Trigger megoldása tér vissza, miszerint bizonyos számú AP után karakterünk megtanulja a sorban következő képességet, mi pedig nem szólhatunk bele, hogy mit tanuljon.

Mellesleg a Coca-Colának nyilván bejött az FF9-hez kapcsolt reklámhadjárat, ugyanis az új részt is "szerződötték": most "kupakolós" játékot terveznek, aminek keretében 500 000 akciófigurát lehet megnyerni.

Az mindenesetre már most biztos, hogy a Sony igen jó üzletet csinált ■ Final Fantasy X kizárólagos jogaival (még PC-s verzió sem valószínű), és ■ játék igen-csak megdobja majd a PS2-eladásokat. Elvileg karácsonyra az egész világon - így nálunk is - kapható lett volna a program, de ■ Squaresoft néhány napja bejelentette, hogy az új megjelenési dátum Amerikában: 2002 eleje. Felháborító!



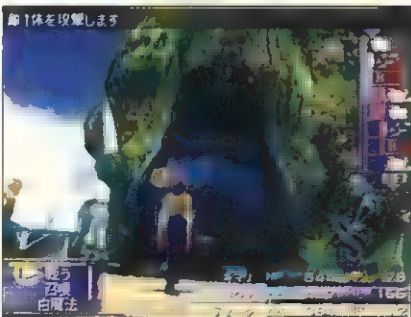
#### Első benyomások

★★★★★ — Potenciál:  
sikervárományos

A legszébb, legjobb, "legmindennebb" PS2-játék.

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

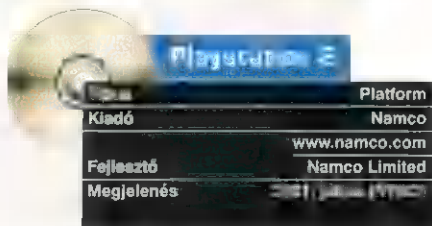
80%





# KLONOA 2

Fogd ■ szörny(e)t, és fuss!



**A** Klonoa első része még 1997-ben jelent meg PSX-re, és annak ellenére nem ért el nagy sikereket anélkül, hogy az újságok egyöntetűen lelkesedtek érte. Igaz, ez még ■ Pokémon/Dragonball-forradalom előtt történt, azóta mindenki megőrül ■ japános dolgokért, azt pedig semmiképpen nem lehet állítani, hogy ■ Klonoa nem sorolható be ide. Ám a Klonoa 2 sikere nem csak amiatt jósolható meg, hogy már más szelek fújnak, mint elődje piacra kerülésekor, hanem amiatt is, mert az általunk kipróbált japán verzió alapján már most megállapítható, hogy igencsak jól sikerült.

A program ugyanazt ■ szisztémát használja, mint elődje, azaz Klonoát (a játék hőse, ■ hatalmas fülekkel rendelkező kék lény a játék címadója) kell terel-

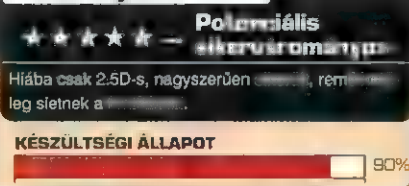
getnünk a pályák egyik végétől a másikig, és összesen 23 hatalmas játéktér vár ránk. A játéktérület ugyan három dimenzióban van megalkotva, ám Klonoa útja szinte végig csak két dimenziót érint. Ez a "2.5D"-megoldás kitűnően működik, ráadásul rengeteg lehetőséget adott a fejlesztőknek, hogy hagyományos platformjátékoktól eltérő fejtorókat alkossanak.

Klonoa feladata ■ második részben Lunatea királyság megmentése, ám ■ sztori - minthogy platformjátékról van szó - nem igazán központi elem, sokkal kevesebb átvezető elem van a játékban, mint például ■ Sonic Adventuresben volt, sokkal hosszabbak ■ folyamatos akciórészek. Utóbbin különféle barátság-talan lények eliminálását kell érteni, ebben legfőbb fegyverünk most is Klonoa varázsgyűrűje lesz. A mágikus eszköz kis suhintásunkra felszippan

egy szörnyet, amit aztán különféle módokon használhatunk fel. A legegyszerűbb módszer az, ha kihajítjuk a képernyőből, imígyen okozva vesztét. Ennél kicsit taktikusabb, ha nekijajítjuk egy boldogtalan szörnytársának, így rögtön két - nagyobb tömeg esetén akár három -

lényt üthetünk egy dobásra. A harmadik felhasználási módja ■ foglyul ejtett ellenfeleknek ■ belőlük kisajtolható energia segítségével végrehajtott dupla ugrás. Ehhez ugrás közben kell lefelé dobunk szerencsétlen párát, így Klonoa magasabbra tud felpattanni - ■ különösen ■ fejünk felett levő drágakövek begyűjtéséhez (az első Mario óta kötelező a platformjátékokban valamilyen harácsolnivaló, amikből százát összekapirgálva bónusz-élethez juthatunk - a Klonoa 2-ben színes drágaköveket kell összeszednünk), valamint normál ugrással elérhetetlen helyszínek megközelítéséhez használható metódus. Utóbbiban segíthet még az is, hogy Klonoa egy kis távolságot megtehet a levegőben vergődve: ■ fülei segítségével tud kotorni ■ levegőben. Vannak speciális szörnyek, melyeket másként lehet használni: ■ kis helikopterekkel több szintet is emelkedhetünk, ■ robbanó golyókkal falakat törhetünk át, ■ csenevész madarakkal pedig ■ háttérből előbúvó mohó kígyókat csillapíthatjuk le egy időre. Ma már minden játéknak szüksége van főellensé-

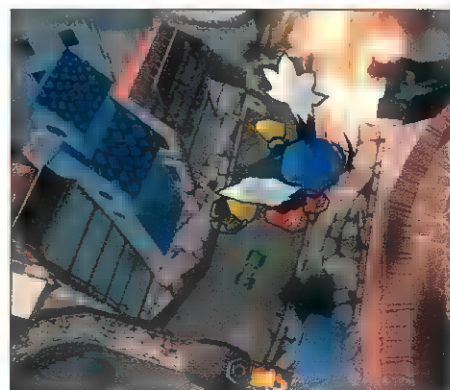
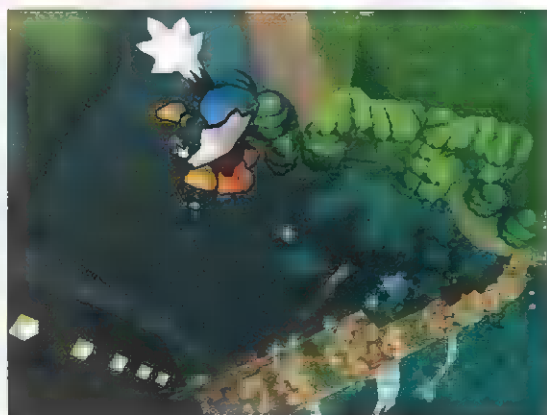
## Első benyomások



gekre, nincs ez másként a Klonoa esetében sem, általában egy kör alakú arénában küzdhetünk meg nagyobb lényekkel, de egyszer szörfölni kell utolérnünk az egyik legmegátázkodottabb gonoszt - egy fekete macskát.

A Namco fejlesztői nem csak nagyszerű játszhatósággal ruházták fel legújabb ászukat, hanem fantasztikus látvánnyal is. Bár poligonszámban vagy a textúrák minőségében nem vetekedhet olyan sztárokkal, mint ■ Final Fantasy X vagy a Metal Gear 2, mégis kitűnik a többi játék közül, mégpedig azzal, hogy teljesen egyedi, azonnal felismerhető stílussal ruházták fel. A mozgó lényeket a Jet Set Radióból már ismert cel-shading effekt teszi képregényszerűvé, ■ hátterek mozgalmasak (az ■ legjobb, amikor egy bombázás alatt álló városban kell bók-lásznunk), és a kamerakezeléssel sem álltak hadilábon a készítők: Klonoa néha akkorákat repül, hogy az egész pályát belátjuk, és ■ is igen jól néz ki, amikor egy tank belelővi ■ képernyőbe kék átlatknkat.

A Tekken után ■ Namco következő nagy húzása lehet ■ Klonoa 2, ■ kiadásig már csak a játék lefordítása van hátra. Amikor megjelenik, minden bizonyonnyal átvesszi ■ "platformjátékok legjobbja" címet ■ Rayman Revolutiontól; a Namco is bízik ■ sikerben, sőt, már több célzást elengedtek arról, hogy a GameBoy Advance-ra megjelenő új Klonoát esetleg átírnák PS2-re, netán GameCube-ra.





# RED FACTION

A bányászok élete nem csak játék és mese...



Típus	Fps
Kiadó	THQ
	www.redfaction.com
16	Vollition Inc
Megjelenés	2001. június 22. (PAL)

A közeljövőben játszódó programok általában egy sötét, kegyetlen korszakot vetítenek elénk, ahol hatalmas társaságok uralják a Földet, és reggeli kocogáshoz is rakétavetőt visznek magukkal az emberek (ez egyrészt az örökölt depressziónak, másrészt a túlzott Neurománc-fogyasztásnak tudható be). A Red Faction történetének kidolgozói is egy ilyen elképzelt világba helyezték a játékot: a nagy cégek felosztották maguk között a lakott területeket, így jutott az Ultor irányítása alá Mars, természetesen annak ásványkincseivel együtt is. Mikor a bányakomplexumok kiépülnek, hangzatos jelszavakkal megindul az alkalmazottak toborzása a bolygóra - friss jelentkezők között ott van egy Parker nevű fickó is, akinek kalandjait végigkövethetjük a játék során.

Hősrünk igencsak ideges lesz, amikor a beígért dolgoknak se híre, se hamva; tágas, szépen berendezett szoba helyett egy mocskos priccsel felszerelt kamrárt kapott, és rugalmas munkaidő is mindennapos nyolcórásnak bizonyult. A többi bányász is egyre negatívabb hangulatban leledzik, és ezen nem javít az sem, hogy egy rejtélyes betegség kezd eláldoztatni szedni a dolgozó nép köréből. A "viccesen" Pestisnek nevezett kórról hamar elterjed, hogy az Ultor egyik kísérletének köszönhetően jött létre - az érzelmeket ez érthetően a vállalat ellen hangolja. Nemsokára megjelennek különféle falragaszok is, melyek már egyenesen lázadás-

ra, az Ultor elleni erőszakos fellépést sürgetnek. A cég biztonsági emberei természetesen megpróbálnak elfojtani minden ilyesmit, ám már nem lehet megfékezni az eseményeket: Parker vezetésével kirobban az erőszakos felkelés, és mi feladatunk lesz, hogy azt sikerre vezessük.

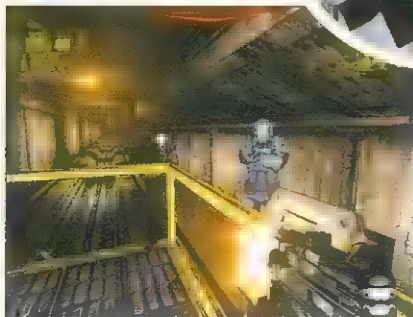
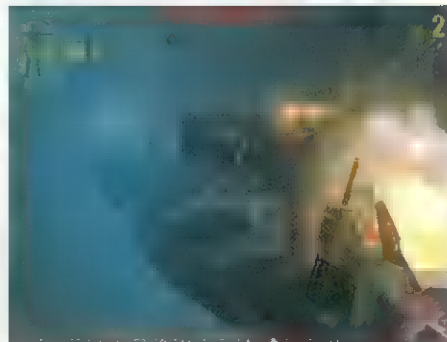
Addig, amíg elúzzuk az elnyomó kapitalistákat, nagyon sokat kell küzdenünk: 20 küldetés mindegyike legalább egy órát igényel egy ügyesebb játékostól is, legalábbis a készítőik szerint. A játék leginkább a Half-Life-ra hasonlít: egy kidolgozott történettel, változatos küldetésekkel ellátott FPS-ről van szó, amely azonban különleges tulajdonságokkal rendelkezik. Ezeket a program megjelenítéséhez használt Geo-Mod motornak köszönheti a Red Faction; ilyen például az, hogy a fegyverek nem csak ellenfeleinkre fejtenek ki hatást (persze rájuk is), hanem a környezetre is: egy szoba berendezési tárgyait egy kábitóbottal szét lehet verni, a lámpákat kilöhetjük pisztolyunkkal, de ami még jobb: egy rakétavetővel szinte bárhol utat nyithatunk magunknak. Ha túl sokáig tartana megkerülni egy épületet, akkor egy jól elhelyezett lövéssel egy másodperc alatt utat törhetünk magunknak, ha üldöznek minket, akkor magunk mögött berobbanthatjuk a plafont, ha nincs kedvünk megkeresni egy kulcsot, akkor egy gránáttal kinyithatjuk az ajtót. Természetesen ez kétélű fegyver, vigyáznunk kell, mert mi is könnyen póru járhatunk egy-egy szerencsétlen lövéssel: ha magunkra omlasztunk egy házat, azt nyilvánvalóan megcsínyli majd egészségünk. Szintén jól hangzik, hogy különféle járművekbe ülhetünk bele, és ezekkel is irhatjuk az ellent (a legkülönlegesebbnek a bombázó hangzik, de a tengeralattjáró is érdekes lehet), ez igen csak megdobhatja a játékélményt.

A program grafikája hi-

## Első benyomások



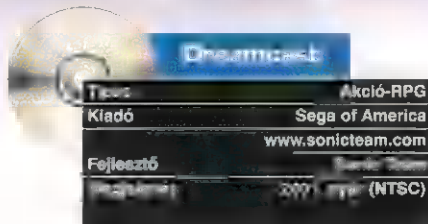
hetetlenre sikerült, a textúrák olyan gyönyörűek, amilyeneket eddig nem nagyon láttunk a PS2-től, színes fények pedig tovább fokozzák az élményt. Remélhetőleg a sztori is igényesen lesz kidolgozva - ha ezt megteszik, akkor a Red Faction akár az év egyik legjobb játéka is lehet.





# PHANTASY STAR ONLINE VER 2

## Abszolút PSO-rajongóknak



**A** Phantasy Star Online ■ Dreamcast-történelem legaddiktívabb játéka bizonnyalt, az ■ majd' 300.000 PSO-tulaj, aki beruházott a játékra, mindmáig szinte naponta játszik vele pár órát az interneten. Valószínűleg a Segánál is örültek a nagy lelkesedésnek, és úgy döntöttek, hogy tovább szítják azt, mégpedig egy felturbózott PSO-kiadvánnyal. Eleinte a tervek egy kiegészítő lemezről szóltak (ahhoz, hogy használni tudjuk, muszáj lett volna, hogy meglegyen az eredeti PSO is), de végül ezt elvetették, és teljesen új játékként hozzák forgalomba, nem kell hozzá az első rész.

Mint a neve is mutatja nem második részről, hanem csak egy második, javított verzióról van szó. A Sonic Team legfontosabb törekvése az volt, hogy a csalókat minél inkább ki lehessen

szűrni a becsületes játékosok közül. Ennek érdekében megpróbálják megakadályozni a Gameshark mindennemű használatát, valamint ■ tárgyak duplikálását. Ez az erőfeszítés mindenképpen szükséges, hiszen immár módunkban áll megküzdeni cimboráinkkal, akár négyen is összemérhetjük erőnket. Az ilyen hirtelen külön arénákat készítettek, itt szörnyekhez nem lesz szerencsénk. Igen dicséretes, hogy ■ magasabb szintű karakter némi levonásokat kap, így egyenlítő ki némiképp az esélyeket.

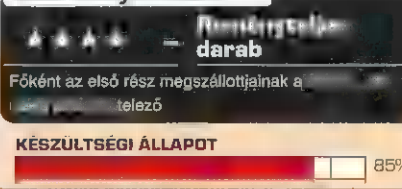
Nem csak általános gyilkolászás (művész-nevén deathmach) várja a kedves érdeklődőket, hanem ■ Capture the Flag a maga minden örömeivel együtt. Ha még ez sem lenne elég, akkor sincs baj, a Sonic Team tagjai ugyanis elővették minden

debilségüket, és készítették egy olyan pályát, ahol 12-en mérhetik össze az erejüket, mégpedig fociban. Tehát nem mágikus párbajt vívhatunk, nem bonyolódhatunk tűzpárbajba, hanem hatos csapatokban rúghatjuk a bőrt. A tervek között szerepel focibajnokság lebonyolítása, amit ■ japán Famitsu magazin értékes nyereményekkel szponzorálna (az újság már lebonyolított egy versenyt, egy direkt erre készült új pályán kellett minél előbb 1000 szörnyet leölni; ■ Famitsu kupáért 56.000-en indultak harcba).

Természetesen gondoltak azokra is, akik inkább ■ hagyományos szörnygyakós módon szeretnek kalandozni, nekik is több lehetőségük lesz. Az eddigi négy helyszín mellé belép még kettő, a Spaceport és a Ruins, ami mindenkinek többórás elfoglaltságot ígér. Ezeken ■ területeken az eddigieknél sokkal erősebb ellenfelek élnek, amik könnyűszerrel elpusztítanak egy rendkívül magas szintű kalandozót is, ezért ■ szintkorlát megnőtt, a megszállottak immár 200. szintig tápolhatják magukat, és előhozhatják az Ultimate nehézségi szintet is. Akinek még ez ■ kihívás is kevés, annak való ■ Challenge-mód, amiben nem térhetünk vissza ■ városba gyógyulgatni, mindenki üres hátzissákkal indul, és amennyiben bárki elhalálozik, buktuk a küldetést. Itt már mindenképpen összeszokott csapatokra van szükség, egymást kiegészítve, óvatosan kell előrehaladnunk.

A fentiekben kívül csak kisebb módosítások (több felszerelést előre lehet definiálni a gombokra) és csekély fontosságú új dolgok (mesetéért vásárolhatunk új ruhát és hajszerkezetet karakterünknek, 70 új ritka tárgyat találhatunk, és rengeteg új Mag is lesz) várhatóak. A PSO Ver2 főként annak ajánlott, aki szerelmes lett az eredetibe, aki mindennap hatkor felkapcsolódik a netre és hajnalig nyomja a programot. Ennyi újítással valószínűleg még legalább fél évig leköti a megszállottakat.

### Első benyomások





# AMPED

## Hull a hó, és hózik...

Xbox

Típus	Extrém sport
Kiadó	Microsoft
	www.xbox.com
Fejlesztő	Microsoft Lake City
Megjelenés	2001. ősz

**P**ár év telt el ■ Tony Hawk megjelenése óta, és azóta az extrém sportjátékok szinte megállíthatatlanok, sokszor hónapokig vezetnek az eladási listák (a Tony Hawk 2, amely jóval több, mint egy éve jelent meg, mégis rengeteget adnak el belőle mind a mai napig). Már szinte minden ilyen sportágban próbára tehetjük magunkat: volt már a roller-től kezdve a BMX-en és ■ szőrfőn át egészen a gördeszkáig minden, természetesen többször snowboardozhattunk is - Nintendo 64-en az 1080°-kal, PSX-en ■ Cool Boarders-sorozattal, PS2-n pedig az előző számunkban bemutatott SSX-szel. Utóbbi sikere ráébresztette ■ Microsoftot, hogy nekik is kell valami hasonló, ezért egy hegyvidéki fejlesztőcsapatukat meg is bízták egy snowboardos játék elkészítésével.

Az eddig megjelent snowboardos játékokban a cél általában az volt, hogy a többiek megelőzve elsőként jussunk célba. A trükközés általában nem volt létfontosságú - az SSX-ben akár egyetlen ugrás nélkül is meg lehet nyerni a pályákat - legfeljebb egy külön játékmódban kellett minél több pontot elérnünk - ami, valljuk meg, nem túl érdekesítő. Az Amped ezen a monotonitáson kíván változtatni, a képernyőnkre varázsolva az igazi snowboardos versenyek hangulatát - amik nem a gyorsaságról szólnak, hanem a minél magasabb ugrásokról, minél bonyolultabb trükkökről.

A játék koncepciója igazi

újítás (a hasonló programok között) ugyanis az Ampedben nem egy már befutott versenyzőt kell irányítanunk, hanem egy újoncot kell pályoltatnunk. Amikor először indítjuk el a játékot, új versenyzőt kell kreálnunk, több karakterisztika alapján rakhatjuk össze ■ hozzáink leginkább - vagy legkevésbé sem - hasonló bajnokaspiránsát. Kezdetben van egy rossz minőségű deszkánk, és hatalmas mennyiségű lelkesedésünk; ebből kellene pénzt, hírnevet csinálni. Eleinte nem árt gyakorolni valami félreeső helyen, majd, ha már biztosan kezeljük az egyszerűbb trükköket, kimerészkedhetünk az igazi pályákra is. Ehhez ■ legegyszerűbb út, ha a tehetségekre vadászó riporterek előtt villantunk valami nagyot. Ha mázlink van, pont lekaphatunk, amint egy dupla-hátraszálltöt vetünk, mögöttünk a felkelő nappal, és ezt felhasználják egy cikkükhöz. Amikor valami nagyon extrát mutatunk be, akár címlapra is fölkerülhetünk, sőt, szponzorok is jelentkezhetnek, akik különféle deszkákat, ruhákat ajánlanak fel. Ha okosan taktikázunk, hamarosan teletűzdelnek minket matricákkal és lesz egy nagy zsák pénzünk - ekkor már nem vagyunk messze az áhított céltól, ■ világlétségtől. Ha a meghívásos versenyeken is sikerül lefőznünk ■ legjobbakat (akik viszont igazi snowboardosok másai lesznek), akkor teljesülhet az álmunk is: konzoljátékot készítenek főszereplésünkkel!

Persze, akkor sincs vége a mókának, hiszen ■ 120 pálya mindegyikén (ezek műholdas felvételek és több ezer fénykép alapján készültek, még a fák is pontosan ott vannak, ahol a valóságban) hatféle feladatot kell végrehajtani, és négy titkos helyszínt is megkereshetünk. A program szinte teljes szabadságot ad: nincsenek falakkal lezárt pályák, mindenhol mehetünk arra, amerre kedvünk tartja, ■ legnagyobb

### Első benyomások

#### Potenciális

★★★★★ - *akár a legújabb*

zabigyerék - csak jó sült ki

#### KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

60%

poén ■ egészben, hogy akár másik pályákra is áttévedhetünk!

Ha már mindent felderítettünk, behoztuk ■ 30 rejtett pályát (ezeket egy híres pályatervező, Chris Gunnerson álmolta meg) és minden trükk a kisujjunkban van, akkor a különféle játékmódok mellett (a legnehezebbnek ■ "Follow the Pro" tűnik, amiben egy profi utánaöznünk, minden trükkjét elismételve) ■ többjátékos módban találhatunk még kihívást. Hogy interneten lehet-e majd játszani, arra még nincs válasz, mindenesetre helyi hálózaton és osztott képernyőn többen is tombolhatunk. Ekkor lehet hörgölyözni is, vagy gúnyolódni azon, aki éppen egy hatalmasat percelt.

A játék kihasználja a DVD kapacitását, 150 zeneszám kap majd helyet a korongon, de bárki hallgathatja saját lemezeit is, ■ legpervverzettek akár Lajcsi trombitájával is aláfesthetik ■ száguldozásait. A grafika már most gyönyörű: a havat bump-mapping effekt teszi élethűvé, ha nekiszágulduunk egy fának, akkor a ráakódott hó mind a nyakunkba dől, ha elcsapunk egy fotóst, akkor az feldönti a kameráját (és persze egy negatív hangvételű cikkel rontja másnap nimbuszunkat), a száguldasban elveszithetjük sapeinkunkat, a háttérben profi és kevésbé profi snowboardosok és síelők próbálkoznak, sőt, állítólag ■ erdők mélyén még különféle állatokat is becserkészhetünk. A játékot a konzol megjelenésére ígéri, akármikor legyen is az pontosan.





# GOTHAM

Trónkövetelő készülődik



Típus	Autóverseny
Kiadó	Microsoft
	www.xbox.com
Fejlesztő	Bizarre Creations
Megjelenés	2001. ősz

**A**utószimulátorokban manapság nehéz újat nyújtani. Szinte már nincs olyan - nyugati - autó, amivel ne száguldhattunk volna valamelyik játékban, ■ szimuláció némelyik programban már-már tökéletes és a vizuális élmény is egyre nagyobb katarzishoz juttatja a kategória kedvelőit. Ha egy konzol megjelenik, akkor életfontosságú, hogy legalább egy autós program is a palettán legyen - ez alól maximum a Nintendo a kivétel, de a Pokémonok úgyis elviszik a hátukon ■ egész céget.

Az Xbox sikere érdekében a Microsoft a tavalyi Dreamcastos Metropolis Street Racer alkotóit bízta meg első versenyjátékuk elkészítésével. A MSR igazi siker volt (lásd 2001/1 számunkat - 94%), és a Gotham (vagy Project Gotham) néven emlegetett program tulajdonképpen a MSR folytatásának is felfogható. A név tulajdonjoga természetesen a Segánál van, és - dacára ■ tokiói bejelentésnek, miszerint szintén belépnek ■ Xbox-fejlesztők táborába - ahhoz ragaszkodnak is, ezért bizonytalan még a játék címe, de remélhetőleg az E3-on már kiderül a végleges is.

A Metropolis jellegzetességei nem hiányoznak a Gothamból sem: rengeteg pá-

lya (több, mint 300), részletesen lemodellezett városok (az eddigi London-Tokio-San Francisco triumvirátus mellé belép New York is), és a kudos-rendszer mind-mind megjelennek itt is. Persze a Dreamcast és az Xbox technikai tudása közti különbség nem merül ki annyiban, hogy több pályán süvithetünk, a grafika is hatalmas változásokon esik át. Egyelőre még csak az autókra látszik a változás, ugyanis a Gamestockon bemutatott változat kevesebb, mint egy hónap alatt készült el.

A képeken látszik, hogy míg az autók fantasztikusan néznek ki, a pályák még bizony a Dreamcastos elődből valók.

Ami DC-n szinte tökéletes volt, az az Xboxon bizony elég gyengésként látszik - a fejlesztők

ígérete szerint a végleges változat nagyságrendekkel szebben fog kinézni.

A Bizarre emberei már el is néztek New Yorkba, és pár hét alatt sikerült is 19.000 fényképet készíteniük - ezeket fogják felhasználni textúráként. A kocsik látványa

azonban már most mindennél kárpótolhat mindenkit: ■

pár hetes munka alatt olyan gyönyörűen kidolgozott járgányok készültek, amik bizony jobban néznek ki, mint ■ messiásként várt Gran Turismo 3-ban szereplő modellek. Ez főként annak köszönhető, hogy minden autó vagy 16.000 poligonból áll, ami négyszerese a GT3 járgányainak. Minden kocsi gömbölyded, és úgy csillog, ahogy azt kell. A készítőknek a rövid idő alatt azt is sikerült elérniük, hogy a táj tükröződjön a karosszérián, teljesen reálissá téve ■ látványt. Amint a kocsik elhúznak egy kereszteződésben, a jelzőlámpák fényei a kocsikon megsokszorozódva vakítanak el minket, ráadásul a vezetők is annyira kidolgozottak, hogy grimaszokkal jeleznek egymásnak - előzés közben boldogan kurjongatnak, ha nekijáratunk egy fának, akkor bosszúsan dűnyögnek.

## Első benyomások

★★★★★ — Potenciálisan  
slasvárományos

Ha a háttérket is úgy csinálják, mint az autókát, akkor verhetetlen lesz.

## KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

30%

A szimuláció már akkor is fantasztikusan élethű lesz, ha egy bitet sem változtatnak a MSR kódján, de ők még egy lapáttal rátesznek: azt ígérik, hogy mindent teljesen újrainak, hogy teljesen reális legyen az autók viselkedése. Egyelőre 20 csúcspályát már biztos helyet kap a programban, de tárgyalások folynak rengeteg céggel, sőt, a Bizarre-fiúk kérik is ■ nagyközönséget, hogy osszák meg ezzel kapcsolatos vágyaikat velük honlapjukon. A sok port felkavart kudos-rendszert is szigorú revízió alá vetik: némileg könnyebb lesz ■ játékban előrelépni, a játék már nem követeli meg a tökéletes versenyzést, sőt, már azért is pontokat kapunk, ha kitolunk egy társunkkal (tipikusan ilyen, amikor az előttünk haladót belökjük egy sikátorba).

A játék némely szempontból (a kocsik grafikája, internetes játéklehetőség) még így, egyharmad-kész változatban is felülmúlja ■ Gran Turismo 3-at, ami azért nem kis dolog. Kíváncsiak vagyunk a két program versenyfutására, vajon melyikük fogja megnyerni ■ versenyt.





Hahó, mindjárt következnek az ■ havi termés! Mielőtt azonban alámerülnénk a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. Az áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítélkezünk, úgymint grafika, hangok és érték, valamint maradtunk a már jól bevált százalékos rendszernél. Ezt kiegészíti néhány további információ, ■ jellemző pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, néha egy összehasonlítás is a versenytársakkal („Barátok közt”).

# PLAYTEST

## Grafika:

A játékélményben többé-kevésbé meghatározó szerepe van ■ vizuális élménynek, épp ezért tesztünk egyik sarkalatos pontja. A grafika értékelésénél természetesen figyelembe vesszük az adott géptípus képességeit, nemkülönben ■ játékkategóriát, amelyben az aktuális játék versenybe száll.

## Hangok:

Többször felfigyeltünk már rá, hogy játék közben különféle zörejek törnek elő ■ tv hangszóróiból, amelyek ■ eufórikustól a pánikig különféle hangulatba ringattak bennünket. Itt megpróbáljuk ezirányú érzéseinket ■ matematika nyelvén kifejezni.

## Érték:

Ez pedig már az Ítélet Napja! A játék megmértetett kategóriáján és típusán belül, játékélmény és újrajátszhatóság tekintetében – itt ■ ideje eldönteni, hogy milyen messzire hajítsuk, avagy hány háláadó imádságot rebegünk ■ készítőinek.

## Infok :

 Ennyi játékot nyomulhat egyszerre	 DualShockot támogat (PS)	 NTSC és/vagy PAL verziót teszteltünk?	 Memóriakártya szükséges
 Kormányt támogat	 Vibration Packet támogat (Xbox)	 Multiin Packet támogat (N64)	 Fénypisztolyt támogat

GRAFIKA  82 %

HANG  87 %

ÉRTÉK  83 %



## Tartalom

Alone in the Dark 4: The New Nightmare .....	40	Mary Kate & Ashley Mystery Mall	65
Simpsons Wrestling .....	46	Time Splitters .....	66
Sabrina the Teenage Witch .....	48	Army Men: Air Attack .....	68
Formula One 2001 .....	50	Army Men: Sarge's Heroes 2 .....	70
Lego Island 2 .....	52	Gun Griffon Blaze .....	72
Rainbow Six: Rogue Spear .....	54	Armored Core 2 .....	74
Strikers 1945 .....	56	Sky Odyssey .....	76
Shooter Space Shot .....	57	Illbleed .....	78
Submarine Commander .....	58	Mars Matrix .....	81
UEFA Challenge .....	60	Spiderman .....	82
Digimon World 2 .....	62	Project Justice .....	84
Rugrats: Totally Angelica .....	64	Pokémon Puzzle League .....	86
		Banjo-Tooie .....	88



# ALONE IN THE DARK

## A Föld legárnyékosabb oldalán

### Edward Caraby

Megvalósult: 1998. június 17.

Alapvető információk:

Szeme: sötét, mélykék

Haj színe: barna

Különös ismertetője: nincs

Születési idő: 1968. február 29.

Születési hely: Milford, Massachussetts, USA

Apja: Norman

Anyja: Margaret

Utolsó ismert tartózkodási hely: 1337 Avenue Gloucester, Massachusetts

Edward Carabyt szociális kompetencia hiánya miatt a 13 éves Andrew ar-  
rabból ismerik meg az emberek, mint az Alone in the Dark játékosát.  
Carabyt 1982-ben egy nyomozóként dolgozott, amit 1982-  
ben a társa, a 13 éves Andrew arabból ismerik meg az emberek, mint az Alone in the Dark játékosát.  
Carabyt 1982-ben egy nyomozóként dolgozott, amit 1982-  
ben a társa, a 13 éves Andrew arabból ismerik meg az emberek, mint az Alone in the Dark játékosát.

Carabyt 1982-ben egy nyomozóként dolgozott, amit 1982-  
ben a társa, a 13 éves Andrew arabból ismerik meg az emberek, mint az Alone in the Dark játékosát.  
Carabyt 1982-ben egy nyomozóként dolgozott, amit 1982-  
ben a társa, a 13 éves Andrew arabból ismerik meg az emberek, mint az Alone in the Dark játékosát.

Carabyt 1982-ben egy nyomozóként dolgozott, amit 1982-  
ben a társa, a 13 éves Andrew arabból ismerik meg az emberek, mint az Alone in the Dark játékosát.  
Carabyt 1982-ben egy nyomozóként dolgozott, amit 1982-  
ben a társa, a 13 éves Andrew arabból ismerik meg az emberek, mint az Alone in the Dark játékosát.



Playstation

Típus	Túlélős horror
Kiadó	Ubisoft
Fejlesztő	Ubisoft
Megjelenés	2001. május 18. (PAL) 2001. június 18. (NTSC)

Az Alone in the Dark sorozat sok mindenre utal, ami nem is vehető zokon: PlayStationre csak egy epizód jelent meg a három trilogiából, az is már akkor, amikor még lefutottak a 3D-s játékok, és valamivel magasabbak voltak az általános elvárások. Ugyanakkor akik innál voltak - még PC-n platformon - a sorozat első epizódját máig születésnapra, nyilván nagyon hálásak az infofelmásosok, amiért a legelső feltámasztására vállalkozott.

A játékról - ha esetleg valaki még nem tudná, miről is van szó - a cím is elmond: egyedül vagyunk a sötétben. A sötétben, amelyben fortélyos lények bujkálnak. Személy szerint én nagyon örültem, hogy a történet szövegeivel igyekeztek visszatérni az első rész hangulatához. Howard Phillips Lovecraft utánözhatatlan stílusú, sőt szemlétemost most is rányomja a hatást a történetre, hogy "hivatalosan" nem is lenne kapcsolatunk vele. A sztori immár nem is a 20-as években játszódik, hanem napjainkban - de mégis ez az ember érzése. A csúfos, megdöbbentő, a hirtelen, ormótlan szörnyűségek, amelyek egyenlőre tűnnek, mint amilyenek.



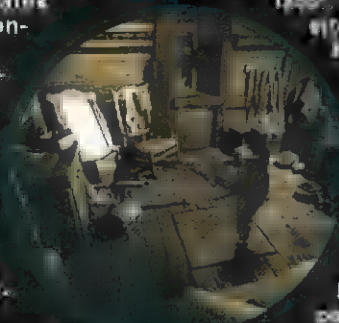


▲ A villanykapcsoló legelőször működik



▲ **Végre egy fényesebb szoba**

Kel a zseniális íróat olvasva talál-  
szomlólni, nem szöve a misztikus  
körítésről. A sztori ezzel indul,  
hogy egyes körülmények között  
meghítek egy magánszektívrer. A  
néhai Charles Fiske bizonyos ös-  
kótáblák után nyomozott a Maine  
partjaitól nem messze fekvő, titok-  
zatos Shadok Islanden, amelyet  
nek állítólag mítikus varázserak  
van. Fohosánk, akit a jellek  
korábbi részéhez hason-  
lón most is Edward  
Cambrynak hívnak, sze-  
mélyes hosszúból uta-  
zik a helyszínre, meg-  
kerje tudni, ki és  
mit- ölte meg part-  
narat, ak egyen a  
legjobb barátja volt.  
Fiske eredeti megbi-  
zósja, Fred Johnson in-  
formálja őt az ügy rész-  
leteiről, s melléleg ő  
ajánlja fel Cambrynak, hogy  
utazzon oda, és ezzel nyissa  
meg újra az aktát. Cambry alkalmát  
az ára egy csinos fiatal Aline  
Conroy, aki szintén a kódszavak  
után kutat, de ő tudományosa lát-  
tattal. Egy Abkanis névű, már ki-  
halt indián törzs múnja foglakoz-  
tatja, mely témában a szívet talál-



**Harcos, Gábor** Munkácsy professzor karrierjén jelentős állomásokot publikált.

A játék előindítása után - egy elég színvonalas pre-renderelt animáció - mindjárt láthatjuk, hogy későbbi utazásunk nem éppen zökkenőmentes: a sziget partjainál valami ráugrik a repülőjére botejere, mire a gép azonnal leomlik a szölgelálat. A két szalondar vagúl előttrnyén érkezik a helyszíntre - sok szög mátra elszakadva egymástól. A játék kezdetekor így mindjárt valasztás elő kénysszerülünk: a korten reket Camby, vagy inkább a Mörösvilla boteján landolt Aline szerdapat kicanjuk-e.

Az infogramos szemlélő-  
mást ismét a régi dicstényekben  
szerette volna látni a címet: a  
Darkworks már nagyon régóta dol-  
gozik a nagy múzon, mely a kö-  
zeljövőben teljesen a létező be-  
szes játékelatörésre megye enik -  
még Gameboy Colorra is, Elsőként  
tehát a PlayStation-verzió érkezett  
meg, ami a fejlesztők saját beval-  
lása szerint a legfontosabb volt. A  
lehető legelőbbel akarták kihozni a  
Sony jó öreg hardveréből, a lehető  
leghatékosabb művészi színvonal-  
on. Mit ne mondjunk: ez al-  
került is. Ahogy azt már a  
túlélés horror játékoknál  
megszokhattuk: lélektör-  
ően jól megkomponált  
tájakon barangolhatunk,  
melyeket mozgó illó kompo-  
názetekből engedünk lát-  
tatni. Még filmc "enittek is



▲ **Do you want a relationship with no strings?**

## Aline Cedrac



Only 108 lbs

**Szeme színe:** zöld

**Haja színe:**

### Különös Immortói

Születési hely, idő:

Születési dátum: 1980.01.01.

**Apja:** 1993-1994

**Anyja:** Marie

**Utolsó**

Street

Massachusetts

Aline Boston Sohase sem látta megint a szülői háza előtt. Elárulni neki, hogy a család a francia származású, aki 1992-ben, amikor őszén, a család visszatért az iskolából, akkor Bostonban és azóta is nem lehetett az.

Aline Zseniális a 24 éves megszerezte a ...  
... fenomená  
...  
... és ...

utóbbi névvel a többi több mint száz indián

dig igencsár se  
lágképet, mintha  
készen állna a  
széleskörű  
képes és

Aline egy zott, fiatal akinek élete telve volt. Nevelte őt. Noha sokkal szemben állt, nyers a férfinak csak a látogatásban van egyet a... ami... Mer... egyelőre... nem találkozt... ill... val.











▲ A félt alatt is nagy élmény

a terepen - perazé csak akkor, ha bevilágított.

Tulajdonképpen fogyni is a lámpa; Alina csak eleinte nincs is más eszébe, csak annyit tud tőle a személyekkel, hogy a fényt távol tartja őket. Véglegesen eltüntetni pedig úgy tudja őket, ha talál az adott helyiségben villanykapcsolót, ami meg működik is. Ez perazé a szabad ég alatt már közelebb léphetnek - lávával természetesen

▲ Ne távozz túl a 3D dimenzióba!

senkő is kénytelen lesz legyártászállamhoz folyamodni.

A kalandok során a Morton-villa két lakója szintet (plusz a padlás-lakót) juthatnak végig, majd a kerten keresztül egy régi katonai erődítménybe, illetve annak katakombájába juthatunk el: a legutolsó részben 2 CD-t tesz ki. A készítői teljesítménye ellenére a játék, hiszen az egyes kalandok között annyi átlóságot figyelhetünk meg, hogy kitalálni is nehéz lehetett őket, nemhogy megírni. A játékban például a kastély lemorzsolódott állapotban: a szűkített részben az évek során szétfolyt a szőnyegek, a szobákban elszáradtak a falak, leporfolydott vakolat. Minden helyszín nagyon atmoszférikus - és nagyon vérszívó. Főleg amikor megváltottok is tartózkodnak az ősszel: már előre feltűnik, vajon milyen szörny támad ránk a közelben, és meglátjuk, melyik keresztényenként lefelékelünk ránk egy rusnya ízeltlábú. Zseniális húzás, hogy sokszor az szemmel csak figyelhetünk minket. Lekapcsolódik a világ, lura élmény, amikor el a kamera előtt, mire feszülten figyelünk, és aztán nem történik semmi. A sokkoló zenék pedig még nem is kezdtek, sőt, helyek szintén hozzá-

▲ Itt a pokolba?

▲ Isten valószínűleg már rég nem várja senkit a kapujában

## Fegyverek

**Chamberlain revolver**  
Ez egy 10 öreg dupla csővel dupla forgótaras revolver. Párban katonáknak készítették, 12 lövés leadására képes, egyszerűen kezelni.



**Triple Barreled Gun**  
Háromcsövű, 30 lövés leadására képes, ez a fegyver a játékban a leggyakoribb.



**Light Rifle**  
Ez egy könnyű, 30 lövés leadására képes, 30 lövés leadására képes, 30 lövés leadására képes.



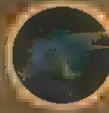
**Dark Launcher**  
Ez egy Morton tervezte fegyver, sok kis lövés leadására képes, 30 lövés leadására képes.



**Light Rifle**  
Ez egy könnyű, 30 lövés leadására képes, 30 lövés leadására képes, 30 lövés leadására képes.



**Dark Launcher**  
Ez egy Morton tervezte fegyver, sok kis lövés leadására képes, 30 lövés leadására képes.



**Light Rifle**  
Ez egy könnyű, 30 lövés leadására képes, 30 lövés leadására képes, 30 lövés leadására képes.



**Dark Launcher**  
Ez egy Morton tervezte fegyver, sok kis lövés leadására képes, 30 lövés leadására képes.



**Plasma Rifle**  
Ez egy könnyű, 30 lövés leadására képes, 30 lövés leadására képes, 30 lövés leadására képes.



**Revolver**  
Ez egy könnyű, 30 lövés leadására képes, 30 lövés leadására képes, 30 lövés leadására képes.



**Light Rifle**  
Ez egy könnyű, 30 lövés leadására képes, 30 lövés leadására képes, 30 lövés leadására képes.



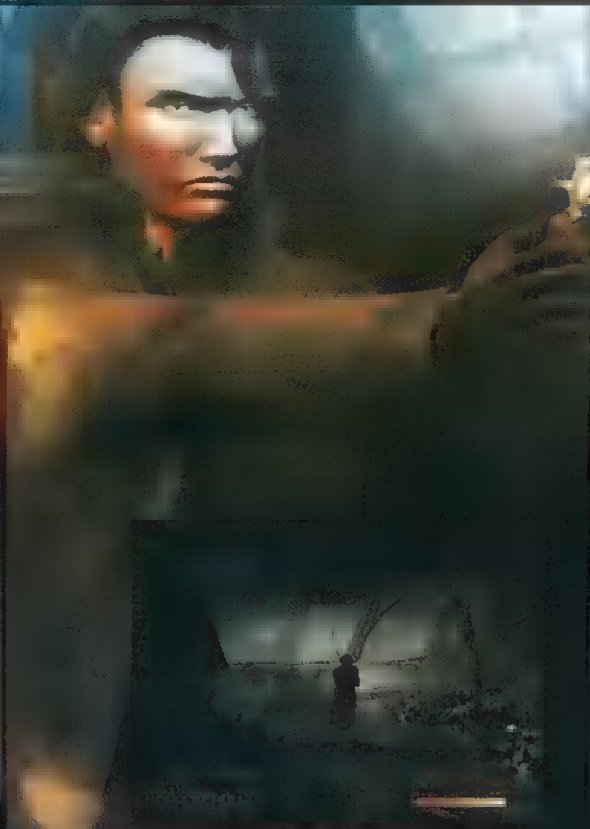


[illegible][illegible]

kedvese, a voodoo boszorkány Elizabeth Jarret. A második főként a terjedelmében volt nagyobb az előzőnél: egy jóval nagyobb villar kellett bejárnunk, s közben persze irtanunk a zombi kalózsereket és gengsztereket. Mint látható, a sztori itt ismét a Chucky-szerű komolyabb detektív témától kerekedik a szórakoztató, többszínű között a zombi megájtott hátterű karakterek köszönhetően. Ennek a sikerének főként magyarázatát nézve lehet látni, hogy a zombi világra a nézők nagy érdeklődéssel tekintenek, és a már meglehetősen elterjedt zombi témát a film készítői a zombi világra ismét új megvilágításba állították, és a zombi világra ismét új megvilágításba állították, és a zombi világra ismét új megvilágításba állították.



A harmadik Alone in the Dark film eltávolodott a lovecrafti horror megvalósításától, sokaknak nem is tetszett, hogy ez a film inkább egy vadregényes misztikum, mintsem horror. Talán ez volt a legnagyobb hibája, ez a rész a DC-universumhoz kapcsolódó filmekhez készült el. Talán ezért a film legfontosabb szereplője a DC karaktere, akinek ismét természetfeletti nyomozást kellett megvalósítani. Ebben az epizódban egy elszigetelt városba kerülünk, ahol egy rejtélyes bűntény történt, a titokzatos körülmények között történt ténni: köztük volt a DC karakterek közül is. Az epizódban a főszereplő karakterekkel megismerkedhetünk, szellemeivel gyűjtöget a világ, és megismerhetjük a karakterek történetét, a siker történetét. Az epizód tehát nem volt annyira "horror alone", hanem inkább a karakterek és a történetek megismerésére szánta, ezért a film részét. Mindegyik azért, hogy a karakterek megismerjük az epizódot. Az epizód szerepe a történet megismerésében volt a sorozatnak, a karakterek megismerésére, a karakterek igazán magunkra hagyottak, a karakterek megismerésére.



▲ Ezzel már aligha fogunk távozni:

találak, hogy az adrenalinhasználatunk lefelé egyre felugorjon. A sikerek elismerése is az efféle hatással bír - persze ezt most pozitív értelemben kell érteni - azaz köztük közé tartozik: megdöbbent, hogy a hanyagor saját magunkra fogjuk a fellegelni a drága díjazást. Sedig hát spórolni kell a munkától mert a komolyabb szörnyek ellen a fény már dompatában semmit nem ér, és nagyon egyszerűen ím, amikor egy keveset felfogom nem tudunk elmenekülni a zombik elől... Hasonlóképpen spórolni kell az indián talizmánokkal is, amelyek azt a szerepet töltik be mint a Resident Evilben az öreg-azalagok - azaz állást menthetünk velük. Mondjuk annyival jobbak ezek a talizmánok, hogy velük bárhol menthetünk, mindenek úgy-mond mentési pontok. Az Alone in the Dark későbbiekben például abból a Resident Evilből, azt viszont lehetetlen lefogni, hogy a Capcom remekműve befolyással volt a Darkworks játéktervezésre is. Gondolok itt elsősorban a menürendszerre, illetve a tárgypálya elrendezésére, ami igazán csak "residentesre" sikerült. Rögtön hozzá is lehetünk ez az állatán

nem baj, hiszen az *Alone in the*

**Dark-sorozatot mindig is sok bírálat érte a nehézkes kezelés miatt**

Most sokkal barátságosabb az iránítás, mint mondhatni már megengedő. A nemzetközi leány-  
Valentin napunk meg a nálunk lévő für-  
gőnkől, melyeket használhatunk, meg-  
szegéljük, vagyis meg-





## ▲ A szívbajt hoztam magamra

V. S.  
Ver. 100



▲ Gyermek ez az alak

Edward Carnby negyedszer ■ visszatér, hogy szembeszálljon a sötétség szellemeivel. Minden eddiginél sötétebb, félelmetesebb helyre vetődik, ám szerencséjére nála van ■ elemilápja, melyel végül ányesen bizonyítja, hogy ■ Alone in the Dark még mindig ■ műfajának ■ egyik legjobbjika.

## NEGATÍVUM

- Körültekintően megkomponált történet
- Hatásos, rémisztő jelenetek
- Az elemlámpa effektusa teljesen tökéletes
- ■ mozgások picit természetellenesek
- Néha túl pontosan kell odaállni egy-egy használandó tárgyhoz





Arcosok klubja

# SIMPSONS WRESTLING

Kiadó	Fox Interactive / Activision
Megjelenés	2001. Április (PAL/NTSC)
	www.activision.com
	Big Age Productions

**V**an-e oly ember széles e hazában, aki nem hallott még Springfield város fejlődéséről? Ugye, hogy nincs!

Hiszen a magyar csatornákon lassan már három esztendeje fenyegeti a méltán híres/hírhedt The Simpsons rajzfilmsorozat ■ krónikus tévénezők rekesszmainak épségét.

Springfield városa az Egyesült Államokban található, nem messze South Parktól, azaz szigorúan a fantázia és a fekete humor birodalmában. Az átlag amerikai adófizető honpolgár tengeti itt is hétköznapi kis becsületese életét, annak minden árnyoldalával és baklövésével együtt. Közéjük tartozik természetesen a címadó Simpson család is, az események forgatagának középpontja. Zűravaros, gyakran a morbiditást súroló kalandjaik során mindig képesek megőrizni hibáikat, az emberi természet nagyon is pontos tükrét tartva ■ nézők szeme elé.

A tükrök sorsa pedig mindig ■ népszerűség, vagy ■ közutálat - alig van, vagy talán nincs is olyan néző, akit hidegen hagyott volna a sorozat. Éppen ezért nem meglepő, hogy az USA-ban már tizenegy éve vetített sorozat egyéb kiegészítő megszületését eredményezi. Esztünkben a Fox Interactive új pankráció-programját, a The Simpsons Wrestlinget, ami megjelenése után azonnal az amerikai PS játékeladási listák élére szökött.

A játékot elindítva nehéz nem észrevenni, hogy a fejlesztők bizony nem bonyolították

agyon kis produkciójukat. Kezdetben a menü az elmaradhatatlan gyakorlásnál (Practice) csupán három, egymásra épülő tornára (New challenger/Defender circuit, illetve Champion circuit) és a szokásos egymás elleni harcra (VS mode) ad lehetőséget. A tornák darabonként tíz összecsapást jelentenek, ezek sikeres átvesztelésével léphetünk feljebb a következő bajnokságra, ■ végén természetesen a közös spingfieldi fináléval. Sajnos ide tényleg pontot kell tennünk, pedig egy kis fantáziával még elég sok ötletes kihívást ki lehetett volna találni ezeken kívül, ihletként alapul véve például a Simpsons rajzfilmsorozatot.

A harcosok klubja sincs kimondottan zsúfolásig megtöltve - legalábbis kezdetben. Az elején nyolc hős közül választhatjuk ki favoritunkat. A gárdában felvöl ■ teljes Simpson család, továbbá még néhány, ■ sorozatból ismerős illusztris személyiség, igaz, egyesek csak ■ bajnokság végigzárása után lesznek választhatók (lásd boksok). Gyakorlott pankrátorként könnyűszerrel kategorizálni kezdjük a jó embereket: vannak gyorsak, de gyengék, illetve lomhák, de ütősek. Miután játszottunk néhány meccset, észre fogjuk venni, hogy e kategorizálásnak nincs túl sok értelme,

mert igazából nincs túl nagy különbség a harcosok között: mind-egyikkel egyformán káromkodunk majd ■ Smithers-Burns párossal szemben...

A Simpsons hagyományait szem előtt tartva a küzdelem legalább a "na-



▲ Szóval te ■■ meg ■■ sűrömet!

## A SIMPSONS CSALÁD...

**Homer J. Simpson:** A Simpson család feje 38 éves, ■ közeli atomerőmű biztonsági felügyelője. Munkahelye nem éppen a biztonsági rendszabályok szigorú betartásáról híres: a többi már kifogtak háromszemű halat is, így érthető, hogy főnökei (Burns és Smithers) előtt mindig rajta csattan az ostor. Otthon ráadásul még fia, Bart és szomszédja, Ned is pokollá teszi az életét, arról nem is beszélve, hogy ■ nyolcéves lánya, Lisa intelligenciában simán lealázza. Egyedül csak ■ horgászás és a teke edesíti meg a napjait. No meg ■ fánkok.

**Támadásai:** - ütés-rúgás  
- tekegurítás  
- fánkevés (!)

## Bartholomew "Bart" Simpson:

Bart a legidősebb Simpson csemete, amolyan tanárok réme. Kedvenc hobbjai a telefonbetyárkodás, a graffiti-készítés, valamint a viselkedési rendszabályok módszeres megszegése.

**Támadásai:** - pofozkodás  
- csúszlítás  
- gördeszkázás

## Burns és Smithers: Ők ketten

Homer főnökei, és talán ■ legkeményebb ellenfelek a játékban. Burns az atomerőmű feje, az egyik legkorruptabb ember a sorozatban, míg talpnyalója, Smithers folyamatosan róla ábrándozik, és Homert egzeciroztatja. A játékban is hasonló csapatmunkában dolgoznak, míg Burns a szorítón kívülről hajigálja be ■ atombombákat, Smithers állja az ütéseket ■ ringben.

**Támadásaik:** - ütés  
- Burns atomfegyverének behajtása  
- a háromszemű hal, Pislogi elengedése





▲ Fárasztó ez az állandó verekedés



▲ Rosszat sejték...



▲ Kukucs!

## BARÁTOK KÖZT

PlayStation teszt

Ultimate Fighting Championship	02	85%
WWF Smackdown		
The Simpsons Wrestling		

## EGYÉB ÁLLATFAJTÁK

**Lisa Simpson:** A nyolcéves Lisa a család és - a sorozatot követve - az egész város legintelligensebb tagja. Kora ellenére szaxofonozik, jazzt hallgat, és komoly műveket olvas - esetenként még kísérletezik is.

**Támadásai:**

- ütlegelés
- hamis szaxofonozás
- harapás

**Krusty:** A városka bohóca a helyi tévé fő attrakciója, akinek műsorai gyakran rendkívül morbidak. Ő Bart példaképe, de vicces megnyilvánulásai ellenére igazából nagyon komoly és beteg ember.

**Támadásai:**

- rugdosás és lökdösés
- tojáshajigálás
- kalapálás

**Apu:** Az indiai származású polgár, a helyi bevásárlóközpont, a Kwikie O Markt vezetője. Mindig igyekszik hizelegni az embereknek, és különböző fogásokkal próbál vásárlásra buzdítani. Érthető, hogy egyesek (különösen Bart) nem rajonganak érte túlságosan.

**Támadás:**

- lökdösés
- tortahajigálás
- nagyon gyors rúgássorozat

**Margue Simpson:** Homer felesége, hívatásos háziasszony. Isteni férjét, amivel egyedül van az egész városban. Különlegessége, hogy hajával együtt több mint három méter magas, és roppant frizura minden részben rejt valamilyen meglepetést.

**Támadásai:**

- palacsintasütő
- hajcsapás
- a legkisebb Simpson, Maggie ellenfelre uszítása

gyon vicces" kategóriába tartozik. Akármely pár részt látott már a sorozatból, az garantáltan betegre fogja röhögni magát. A szereplők mozdulatai, támadási technikái vagy pusztán a megjelenésük az időtelenség határait feszegeti. Egyszerűen lehetetlen nem arra figyelni, hogy aktuális hősünk éppen milyen blöd trükkkel küldi le a padlóra ellenfelét (vagy fordítva), a debilen emelkedett hangulat közepette pedig könnyűszerrel szemet hunyunk a harc hiányosságai felett.

Akad azért néhány apróság, amelynek egy harmadik évezredbeli pankrációban már nem kellene szerepelnie. Minden harcos összesen csak háromféle technikával támadhat ugyanis: egy testközelbe hatóval, egy hajítóval és egy specialitással, amely egyénenként változó módon közre, vagy éppen távolra is érvényesül. Nem csoda, hogy körülbelül a harmadik harctól már meglehetősen sematikusá válik a verekedés, ami eléggé el nem ítélt módon, egyre gyakrabban a kikapcsológomb felé fogja irányítani tekintetünket.

A fávágással küzdelmek unalmas percein nem segít sokat az sem, hogy ellenfeleink olyan gyengék, hogy nem igazán jelentenek komoly kihívást, kivéve a bajnokságok végén a túlsó sarokból rohamozó főelleneket, amelyeket hosszú órákig tarthat leverni. Arról nem is beszélve, hogy milyen a wrestling, ahol nem lehet kettesben, váltva rugdosni a földön heverő áldozatunk nemesebb szerveit...

A kétségkívül meglévő hiányosságain túl a The Simpsons Wrestling nagyon élvezhető kis játék, leginkább azok számára, aki láttak már néhány részt a tévésorozatból. A poligonos grafika, és különösen a zene, valamint a hangeffektek a rajzfilm varázsát idézik vissza, a poénok pedig kihagyhatatlanok. Ha egy kicsit több időt szántak volna a fejlesztésre, egy izig-vérig tökéletes játékot üdvözölhetnénk. Így viszont nagyon úgy tűnik, mintha Homer J. Simpson a springfieldi atomerőmű helyett a Big Apesnél vette volna fel a munkát...



▲ Nem értem, az előbb még volt...

## LEGZÖRÖLŐ

Az egyszer biztos, hogy a The Simpsons Wrestling nem éppen a pankráció nemes műfajának forradalmi megújításáról fog elhíresülni - a technikai lehetőségek és a mérkőzések a legjobb indulattal is egy kissé egyszerűnek nevezhetők. Ám a "letisztultság" a poénok mellett könnyen feledhető, különösen a rajzfilm rajongói számára. Akár közéjük tartozunk, akár nem, egyszer mindenképp érdemes kipróbálni, ha a szokásos buynyon túl némi nevetésre is vágyunk.

## POSITÍVUM

- Hamisítatlan Simpsons-humor
- Eltálat zene és hangeffektek

## NEGATÍVUM

- Kevés küzdőtechnika
- Kevés mérkőzésforma

GRAFIKA 78 %

HANG 80 %

ÉRTEK 71 %





Ha lehetne, inkább a főszereplővel játszanék...

# SABRINA THE TEENAGE WITCH



Playstation

Típus	Mázkálós
Kiadó	Hasve / Knowledge Adventures
	www.sabrinasoftware.com
Fejlesztő	Simon & Schuster
Megjelenés	1998

**A** mikor kedvenc főszerkesztőm elém tárta a választékot, a Sabrina ITW neve hallatán rögtön felcsillant a szemem. Bár némi negatív élt véltém kihallani a hangjából, azt figyelembe nem véve magamhoz ragadtam a CD-t, és vágtattam haza, hogy mielőbb elmerülhessek Sabri... akarom mondani, a programban.

A kellemes szőke hölgyike gondolom, nem csak nekem tartozik a kedvenceim közé. A polgári nevén Melissa Joan Hart vezetésű nőszemély már fiatal kora óta "terrorizálja" kinézetével az erősebbik nemet. Először Clarissa fedőnév alatt ténykedett, egy közel sem tipikus amerikai család leánygyermekéeként. Majd rövid idő elteltével újabb szerepben bukkant fel - immár sokkal nőiesebben -, ahol is egy fiatal, kezdő, de igen tehetséges bo-

szorkányt alakít. Hazaérve tévé, PlayStation beizzít, CD betesz, és felkészülök a következő álló kellemes, tesztléssel eltöltött órára, a nevezetes hölgy társaságában. A játék elindul, a főmenü nem igazán tartalmaz semmit (na, jó, a háttérkép tetszik), az Options-ben mindössze a hangerőt, valamint a tévékép pozicionálását állíthatjuk be. Annál jobb, akkor csapjunk a lovak közé! Na, a New Game választása után ért az első pofon - s ez még nem is volt olyan nagy, mint... A kerettörténetet egy animáción keresztül tudjuk meg:

Az egész zűrzavar Sabrina szemtelen macskájának. Salemnek köszönhető. Egy csínyének nem kívánt folyománya-ként a Kozmikus Óra, amely uralkodik tér és idő felett, apró darabokra tört. Természetesen nekünk kell felkutatnunk és összeilleszteni a törmeléket, mivel ezen múlik a világ sorsa. (Egy magára valamit is adó boszorkány ennél kevesebbet fel sem kel az ágyából...) Végig kell küzdenünk magunkat a különféle világokon, melyeken elszórva megtalálhatjuk a tizenkét részt.

Jó, már a történet sem az a "hú, de eredeti!", de az animáció minősége igencsak pocskék. Ha nem tudnám, mivel játszom, fel sem ismerném a szereplőt! Ezenkívül tők si-

vár, és nagyon kevés a díszlet. Na, nem baj, attól még jó lehet, hogy ilyen a bevezetés... - bizakodtam. Körülbelül 20 másodpercig, amikor is elindult végre a játék. Na, nem! Ez nem lehet igaz! Ilyen csapnivaló grafikát tíz éve nem láttam! (Hmm, tíz éve még nem is volt PlayStation.)

A feladat melleleg roppant egyszerű: Sabrinát irányítva kell végigjárnunk a pályákat, összeszedni az ott található piros, kék, zöld és sárga gyémántokat. Micsoda kihívás, micsoda eredeti ötlet! Persze, nem boszorkány a boszorkány varázslatok nélkül, így ezeket is össze kell szedni, akárcsak a többi stuffot. Ha megszerztük őket, az messziről nem azt jelenti, hogy megtanuljuk, s folyamatosan használhatjuk őket: ahányat megkaparintunk belőlük, annyszor süthetjük el az adott bűvigét, hogy ne legyen olyan egyszerű, fajtánként csak maximum öt lehet a birtokunkban. Igaz, ez csak a speciális

mágiára igaz, ugyanis hősnőnk rendelkezik még egy kevésbé hatásos, de korlátlan számban alkalmazható támadó bűvigével is.

A játékban négy különálló világ van, s a balesetnek köszönhetően - természetesen - más-más időperiódusban. Ezek a következők: Kőkör (Stone Age), az Ősi



▲ Új faj, a barlangi Triceratops



▲ A burokban született macska

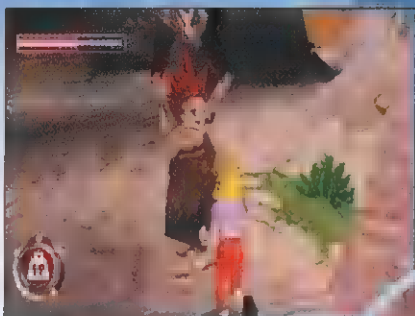


▲ Na! Vizes lett a nadrágom!!!





▲ Köszöntelek idegen!



▲ Elég! Megadom magam, csak ne kelljen ezzel tovább játszanom!

Egyiptom (Ancient Egypt), a középkori Japán (Samurai Japan) és a Vadnyugat (Wild West). Ha már minden darabot sikerült összegyűjteni, akkor következik a végső csata, magával a velejég romlott, nagyon-nagyon gonoszdi Chaossal.

Természetesen, a pályákon nem csak magunk vagyunk. A szintek sikeres teljesítésében mindenféle lények szeretnének minket megakadályozni. Ezek két csoportra oszthatók: vannak azok, akik eliminálhatók, vannak a halhatatlanok.

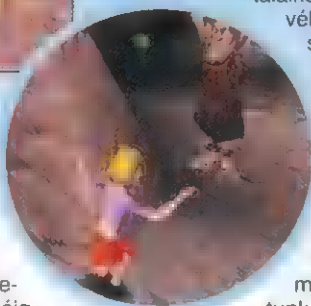
## A SOROZAT

Sabrina élete teljesen hétköznapi módon indult, vagy mégsem? A lényeg, hogy 16. születésnapja közeledtével a nagynénjeihez kellett költöznie, az okot sajnos még ő maga sem tudta. Mi azonban a sorozat első részében már megtudhatjuk az igazságot. Sabrina Spellman egy boszorkány, apja szintén ezt a foglalkozást űzi, míg anyja egy egyszerű halandó. Elköltöznie is azért kellett, mert ha így meglátná az anyját (boszorkányként), akkor az egy viaszgömbbé változna. A boszorkánytanács ily módon próbálja meg megakadályozni a boszorkányok és a halandók közötti kapcsolat kialakulását. Természetesen az élet nem ennyire egyszerű, hiszen a jószágos nagynénik is az apai ágról származnak, ergo boszorkányok. Az ő feladatuk, hogy átsegítsék Sabinát a teljes jogú boszorkánnyá válás és a tinédzser kor minden nehézségén, amiből persze minden egyes alkalommal rengeteg mulatságos és tanulságos eset születik. A sorozatot itthon is játssza a tv2, de jócskán el vannak maradva, hiszen az USA-ban már az ötödik szezonnál tart, míg nálunk még csak az első adják.



▲ Aki a virágot szereti...

Szerencsére az utóbbiak lényegesen kisebb számban fordulnak elő, de ennek ellenére igencsak meg tudják keseríteni a szerencsétlen boszorkány életét. Éltetőni vagy lebénítani őket a különféle mágiákkal tudjuk. Őseimberek, mamutok, harcias növények (?!), zombik, gésák, és még sok más, adott korbá ugyan beillő, de eléggé elcsépeelt lényekkel találkozhatunk. Hogy még véletlenül se lógjon ki



semmi a megszokott klisékből, a pályaszakaszok végén egy-egy hasonlóan fantáziadús - főellenfél is fogad.

Időbeli utazásainkat a központi teremben tudjuk megkezdeni, ide jutunk vissza egy szint sikeres teljesítése után, innen

lesz majd elérhető később a többi világ is. Van még egy másik funkciója is: itt tudjuk fiatal boszorkányunkat átváltztetni. (Ebből is látszik, hogy ki is a potenciális játékosréteg.) Ha a grafika esetleg filmszerű lenne, akkor még esetleg másoknak okozhatna egy kis örömet... Az újabb öltözékek színes ékkövekkel vannak összefüggésben, mégpedig minden 100 ér egy rend ruhát.

Következzék az irányítás... Hát, olyan is van neki, mégpedig a pocskébb fajtából. Használhatjuk mind az analóg jojt, mind a D-padot, jobb akkor sem lesz. Hősnőnk tud ugrani, varázsolni és nézelődni. Amerre nyomjuk a jojt, arra indul el - ezzel lehet nem is lenne gond. De az ugrásokat lehetetlen kiszámítani, mindig sikerül beleesni a lávába, vízbe stb. akár-hogy is próbálkozunk. A legnagyobb feketé pont azonban a kamerakezelést illeti. Ehhez képest a Tomb Raider vagy a Blade kameramozgásai spielbergi magasságokban szárnyalnak! Az esetek 80%-ban a mögöttünk levő területet mutatja, a menetíránytól függetlenül. Igaz, lenne lehetőség a manuális beállításra is, de szinte sohasem lehet rendesen forgatni tovább a nézőpontot.

Ha már a képről nem, legalább a hangja alapján felismerhető a sorozat szöke főszereplője. Sajnos, ez az egyetlen kellemes effektus, a többi maximum alulról sűrölja a középszínt. A háttérzene is inkább zaj kategóriába illene bele - monoton és harmatgyenge.

B-Chrome

b-chrome@freemail.hu

## BARÁTOK KÖZI

Spyro 3 - Year of the Dragon  
LionKing - Simba's Mighty Adventure  
Sabrina - Twisted in Time



▲ Őskori élet: vannak, akik vadásznak, vannak, akik gyűjtögetnek



▲ Egybekeltünk...

## ÖSSZEGZŐ

Hatalmas csalódás a program. Egyrészt, sorozat által képviselt színvonalnak még csak a közelébe sem jöhet. Másrészt, miért pont 6-8 éves lányokat célozták meg, mint potenciális játékosokat? Elhiszem, hogy nekik kevesebb program tetszik, de miért pont Sabrina?! Hogy lehetett egy ilyen nivótlan, semmitmondó játékot kihozni ebből a színes témából? Igaz, képet eddig még nem láttam a Gameboy-változatról, a szerintem a klasszisokkal szebbre sikerülhetett! A sorozatot mindenkinek csak ajánlani tudom, de ezt a fürmedvényt minden jobb érzésű földlakó kilométerekre kerülje el - maximum egy szép háttérkép az, amit veszíthet. Összintén remélem, a fejlesztők következő programja nem egy MarioKart lesz, méghozzá a "Jóbarátok" szereplőivel...

## POZITÍVUM

- A főképernyőn ránk mosolygó Melissa Joan Hart arca, valamint a hangja a programban
- A kisebbek (max. 8 évesek) talán tíz percig is játszanak majd vele

## NEGATÍVUM

- Teljesen felesleges lenne pontokba szedni: valószínűleg nem férne ki ilyen kis helyre a lista

GRAFIKA 40%

HANG 55%

ÉRTÉK 51%





Típus	Autóverseny
Kiadó	Sony
Fejlesztő	www.scee.com Studio 33
Év	2001. május 25.

Régi sorozat, új formátum

# FORMULA ONE 2001

versenytársakról nem igazán mondható el.

PlayStation

Típus	Autóverseny
Kiadó	Sony
Fejlesztő	www.scee.com Studio 33
Év	2001. május

**A** Forma 1 versenyek rajongóit nem is egy játékfejlesztő cég igyekszik kényeztetni, ezért mindenképp elismerésre méltó a Psygnosis munkássága, amely már hat éve folyamatosan a legjobb F1 szimulációkat "szállítja" PlayStationre, s minden alkalommal maga mögé utasítja a konkurenciát. Idén - csakúgy mint legutóbb - ismét a Studio 33-mal karöltve készítették el Formula One sorozatuk 2001-es epizódját, ami bár külalakban nem sok fejlődést mutat a tavalyi kiadáshoz képest (természetesen az azóta eltelt idő alatt nem is kódolhattak egy vadonatúj programot), de azért még mindig a legjobb. Főként akkor tudjuk értékelni a már bevált, bejáratott engine-t, amikor összevetjük a játékot az utóbbi idő többi Forma 1 termékével, mint például az Eidos-féle F1 World GP-val. A játék grafika teljesen korrekt, ami mellett viszonylag (az öreg hardver lehetőségeihez képest) sebes képfrissítés biztosítja a száguldás élményét - utóbbi a

## "öreg motoros"

Hivatalos Forma 1 adaptáció lévén a játékban természetesen minden a 2001-es idényhez igazodik, kezdve onnan, hogy ismét megjelent a Michelin mint gumiszállító, egészen a friss átigazolásokig - Montoya így immár a Williams csapatnál van jelen, míg Jensen Button a Benettonnál, Nick Heidfeld pedig a Sauber istállóhoz csatlakozott. Az üzemmódok nagyjából már ismerősek lehetnek tavalyról. A játék Arcade módjában kapunk egy hitelkártyát, a arra gyűjtögethetünk pontokat, majd azokért vehetjük meg a különböző versenyautókat, amiket aztán - szintén pontokért - egy maximálisan leegyszerűsített szisztéma szerint fejleszthetünk. Minél több pontunk van, úgy változik meg a hitelkártyánk színe, s annál magasabb versenyzsályokba léphetünk. A Grand Prix mód magától értetődően jóval komolyabb kihívás: élethű körülmények között kell helytállnunk az egyik tetszőleges csapat színeiben, s megrendezésre kerülnek az edzések és a kvalifikáció is, műszakilag pedig behatóan foglalkozhatunk a kocsik felkészítésével. A bokszból kijövet többek között állíthatunk a szárnyakon, a gumitípusán, a versenyek előtt pedig a taktikát is megadhatjuk, hogy majdan hányszor kívánunk kiállni. A Grand Prix módon belül van pontokért menő bajnokság, időre menő ún. Challenge mód, a különálló futam, azaz Single Race. A készítő ismét beiktatott egy kis F1 kvíztjáratot is, ami az amúgy kellemetlenül hosszúnak tűnő töltési időt kellemetlenül rövidé teszi, szóval egy másodpercig sem unatkozunk.

A vezetés élménye olyan, ahogy már megszokhattuk. Kicsit bővebben kifejtve: szépen fénytől autóval kanyaroghatunk, a blokkoló gumik klassz füsteffektust generálnak, vagyis kellően látványos az összkép. Hozzá kell tenni: ugyanakkor kellően élethű is. A merőben különböző üzemmódok, a változtatható szabályok és időjárás révén a gyakorlottabb és kezdő pilóták is találhatnak maguknak kihívást - mellesleg a különböző segítség ki/be kapcsolgatását még menet közben is en-

gedélyezi a játék, így pontosan tudásunkhoz igazíthatjuk a nehézségeket. (Igaz, a 2000-es kiadás ismerőinek mindez már nem új.)

Nagyon úgy tűnik, hogy a PlayStation hardveréből már a korábbi részekkel is kihozták a maximumot, ezért csodára ne számítsunk senki. Nagyszerű játék, de nem korszakalkotó - aki valami teljesen új dolgot akar, az kénytelen beruházni egy PS2-be.

## ifjú

Az eredetiség tekintetében a Sony egyik belső divíziója által fejlesztett PS2-es változat megegyezik a PS1-esel: természetesen hiánytalanul megvan a 11 versenyzsálytálló 22 versenyzsójé, illetve az összes pálya - köztük Malajzia és a még újabb indianapolisi helyszín is. Maga a játék minden eddiginél jobban megközelíti azt, amit igazából, avagy a TV-közvetítéseken F1 címszó alatt láthatunk - bár ez mondjuk el is várható. A rendkívül szapora framerate-nek köszönhetően a legapróbb bukkanókat is érezni lehet a pályákon - a pilótánk sisakja a sebességtől függően rezeg, illetve csapódók oldalra a centrifugális erő következtében. Minthogy nagyon klasszul érzékelhető a sebesség, ezáltal viszonylag egyszerű felmérni, mennyivel is érdemes egy adott kanyart bevenni. A játék - ahogy mondani szokás - nagyon játszható.

A Novice nehézségi fokozat a hétköznapi játékosnak tartogat sikerélményt: nyugodtan levághatjuk a kanyarokat, átszáguldhunk a szegélyköveken, s még ha egyszerűen ki is perdülünk, van időnk visszaállni az első pozícióba. Ugyanezt a következő szinten, az amatőr fokozat pilótáival szemben már aligha tehetjük meg. Már az is elég nagy kizsúrás, hogy eleinte olyan érzésünk lehet, mintha egy jégpályára tévedtünk volna. A gép segítségével nélkül elképesztően érzékeny az analóg írá-

## ÖSSZEFOGLALÓ (PS2)

Forma 1 játékok mezonyében eddig mindig a Sony-féle adaptáció volt a biztos befutó, PS2-n azonban most jó esély van arra, hogy fölzárkózzon a konkurencia. Az új generációs epizód minden tekintetben csak átlagosnak mondható - reméljük, majd a 2002-es kiadásra kiforjra magát a dolog.

## POZITÍVUM

- Remekül irányítható
- Jó gyors grafikai "motor"

## NEGATÍVUM

- Idétlenül törnek a kocsik
- Gyenge kommentátorok

GRAFIKA 72 %

HANG 65 %

ÉRTÉK 77 %









Versenyben a LEGÓtvarabb címért

# LEGO ISLAND 2

Playstation

Típus	Akcio-kaland
Kiadó	LEGO Media
	www.lego.com
Fejlesztő	LEGO Island
Megjelenés	2001. március 30. (PAL)

A LEGO története 1934-ig nyúlik vissza; a régi, fából készült darabkák már régen átadták helyüket a műanyagoknak (nem, ezúttal nem az Army Menek), napjainkban zajlik a következő generációváltás: az elektronika egyre több teret nyer a LEGO világában. A különféle készletekben egyre több számítógép irányította elem, idén jött ki a Steven Spielberg nevével fémjelzett Moviemaker Set, amiben egy kis kamera is helyet kapott, ezzel készíthetjük el filmjeinket LEGO-városunk lakóiról. A fejlett technológia térnyerése nem állt meg itt, a LEGO külön erre rendszeresített részlege már néhány éve gyártja játékeit konzolokra és PC-re.

A programok legújabbika a LEGO Island 2, mely sokkal többet kíván nyújtani, mint múltán elfeledett elődje. Az első részben ismerkedhettünk meg Pepperrel, a pizzásfiúval, akit a sors arra predesztinált, hogy gond esetén megmentse városát. A második részben ismét vele kell ügyködnünk, ezúttal végletekig és megmásítha-

tatlanul gonosz Brickster ellen kell felvennünk a harcot több LEGO-világon keresztül. A játék leginkább egy hosszú mesére emlékeztet, amit egy LEGO-val játszódozó gyermek talál ki a maga szórakoztatására, annyi különbséggel, hogy nem annyira interaktív. A történet eszementen eklektikus, az egyes részfeladatok között néha semmilyen összefüggés nem található. Először kilenc pizzát kell kihordanunk városunkban - a könyvnek hangzó küldetés egyike a legnehezebbeknek, köszönhetően annak, hogy néhány célpont hajlamos a császkálásra, ergo mindenkit meg kell szólítanunk, hátha ő is megrendelő. Ezután a polgármester új feladatot ad: a börtönben őrzött rabnak, Bricksternek kell le szállítanunk egy extra-csipős tésztakorongot, természetesen ennek végrehajtása során szokik meg a plasztik-pernahajder.

Mivel ő annyira de annyira gonosz, nem is nyugszik addig, amíg egy a rendőrség tulajdonában levő repülő felszerelés segítségével el nem jut a sziget vezérlőterméig (?), a Constructopedia-ig, és azt saját irányítása alá nem veszi.

Innentől kezdve Pepperen áll vagy bukik minden: több LEGO-világon (a "normál" szigetről motorcsónakkal kell átmenni a középkori univerzumba, később eljuthatunk az űrbe is és az őskort is felidülhetjük) át kell üldöznünk a gonoszt, amíg utol nem érjük, és természetesen helyre nem rakjuk. Mivel a

Constructopedia immár az álnok gengszter irányítása alatt áll, minden épület megsemmisült a környéken, ezeket úgy tudjuk "újjáépíteni", hogy megtaláljuk a tervrajzokat, amiket lobogó papírdarab jelképez. Először ezt igen könnyű megtenni, hiszen csak a nagyobb dombok csúcsán kell körbeszimatolni, később azonban már bonyolultabb lesz, különféle alfeladatokat, minijátékokat kell megnyerni értük: egyszer a tengerben kell búvárkodnunk egy darabért cápák és különféle csapdák között, másszor egy lovatot kell legyőzni bajvásban (tisztá Defender of The Crown!). A programban összesen 18 ilyen aljáték van, ezek nagy része sajnos igen kevésbé élvezetes, sőt, néhány olyan nehéz, hogy egy kisebb korú gyermeknél igen hamar előidézheti a hiszti néven ismert lelkiállapotot (ha már tizenhatszor sem sikerül a

cápa mellett felhozni a kis LEGO-darabot mielőtt elfogy az oxigén, a tényleg igen frusztráló tud lenni). Igaz, van köztük pár jópofa is, a bajvívást elég jól megoldották, és a dino-lovaglás is igen szórakoztató. A programban elakadni vagy meghalni nem lehet, ez valószínűleg azért van, hogy senkit ne érjen súlyos megrázkódtatás, amit esetleg egy Game Over felirat jelenthet.

A gyengécske történetet és az idegesítő küldetéseket meg lehetne bocsátani, ha a kivitelezés jó - vagy legalább elfogadható - lenne. Nem az. Nagyon nem az. A játékot megpillantva többen érdek-

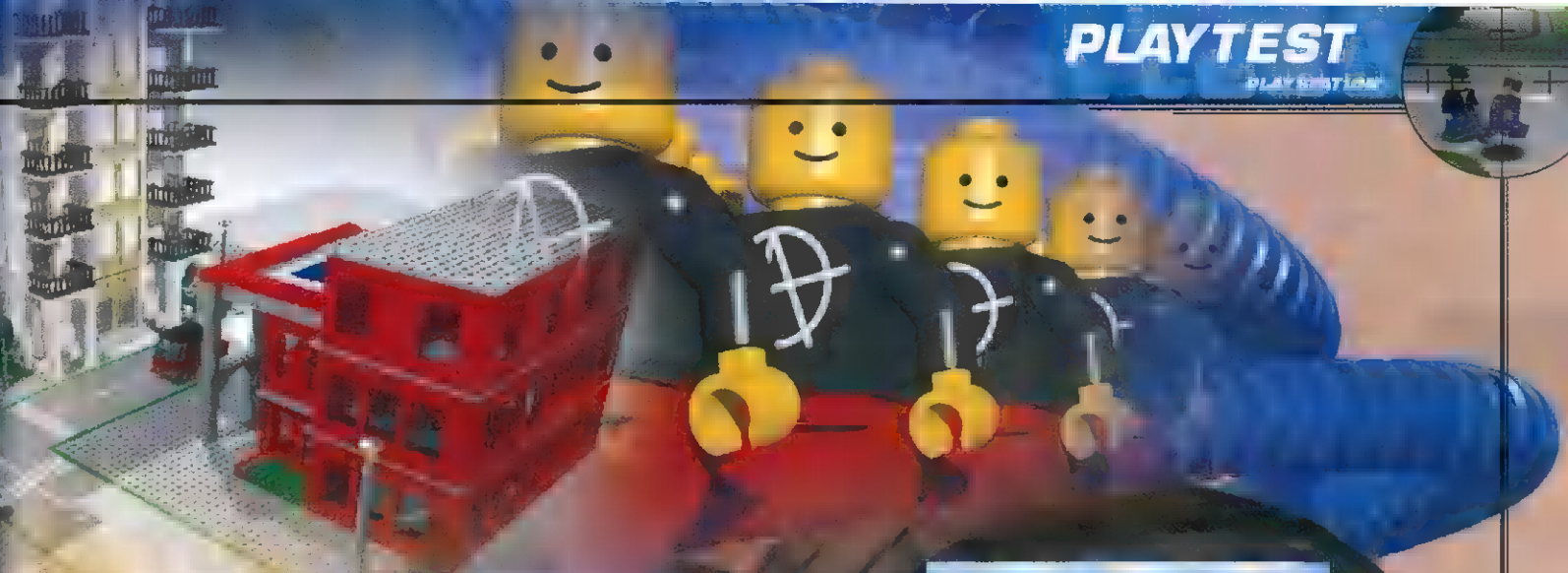


▲ Fittyet hányva a gravitációra...



▲ Pepper Tony Hawk babérjaira tör





53





A szivárvány minden színében

# RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

**2** 001-et írnak abban a Tom Clancy által kitalált alternatív világban is, ahol ■ Rogue Spear játszódik. Ez a világ - ha lehet - még zűláltabb, mint a miénk. Háborúk, zűrzavar és pusztítás söpör végig ■ világon, terroristacsoportosulások tartják rettegésben a szabad világ polgárait. A növekvő fenyegetés hatására alakult meg a Rainbow kódnevű nemzetközi terroristaelhárító egység, amelynek tevékenységében immáron második alkalommal vehetünk részt - már legalábbis PlayStationünk segítségével. A játék egy taktikai elemekkel felpécizett 3D-s, úgynevezett first-person shooter, ám a hangsúly nagyon is a taktikán van, ugyanis a küldetések sikeres végrehajtásához szükségeltetik az alapos tervezés és ■ tervek precíz végrehajtása. Ha csak úgy á la Quake és társai (fegyvert lóbálva és vesztettől lövöldözve) próbálkozunk, sok sikerben nem lesz részünk. Nem csak ■ gyors reflexeinkre, hanem némi agymunkára is szükségünk lesz, ha sikerrel akarjuk vezetni ■ Rambokat - izé, ■ Rainbowskat.

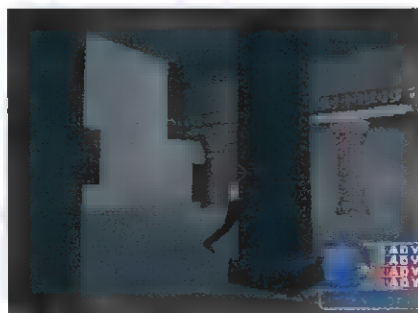
A főmenüből választhatjuk ugyan ■ Quick game opciót, ám ■ azt jelenti, hogy egy előre összeállított csapattal és tervvel kezdünk neki a küldetésnek, és ez annyira azért nem egy szerencsés dolog, hiszen a csapat, a fegyverzet és a terv összeállítása nagyon fontos: simán

elbukhatunk egy küldetést, ha nem a megfelelő fegyverzet vagy felszerelés van nálunk, illetve ■ terv nem működőképes. Inkább kezdünk neki a campain üzemmodornak. A feladatra kiválasztott embereket a felfegyverzésük és felszerelésük összeállítása után teamekbe kell osztanunk, és ki kell jelölni az általuk végrehajtandó feladatokat. Például: míg az egyes egység a földszinti termeket tisztítja meg ■ terroristáktól, ■ második csapat az emeleten kapja el az egyes egységre veszélyes orvlövészeket, majd ■ két team - jó esetben - ■ előtt a szoba előtt találkozik, ahol a tűzokat tartják fogva, és együttes erővel mentik ki a foglyokat, miközben semlegesítik ■ terroristákat. Ez így papíron egyszerűen néz ki, ám a "valóságban" ritkán lesz ilyen egyszerű dolgunk. Miután egyszerre több csapatot vezetünk bevetésre, ám egyszerre csak egy embert irányíthatunk, a többi emberünket AI fogja

Playstation	
Típus	Kommandós
Kiadó	Ubi Soft
	<a href="http://www.redstorm.com">www.redstorm.com</a>
Fejlesztő	Red Storm / Saffire
Megjelenés	2001. március 28. (USA) 2001. május 18. (EU)

irányítani, ami néha nagyon gyengén tud muzsikálni. Láttam már olyat, hogy az egymásban elakadt kommandósokat nevetve lötték agyon a terroristák, illetve a sarkok mögött lapuló ellenséget szokták sűrűn nem észrevenni. Ilyenkor hallhatjuk a rádióból azt a kellemetlen "Man down! Man down!" értesítést, és ebből tudhatjuk, hogy ■ Bravo teamek bajtársak már nem fogják az emeleti orvlövészeket kiiktatni, úgyhogy valószínűleg az adott pályán lesz még egy próbálkozásunk. Ha a legnehezebb nehézségi fokozatot választottuk, akkor abban az "élményben" lehet részünk, hogy dühöng a realizmus, és már egy bekapott lövéstől is emberünk az ibolya heves alulról történő szagmintavételezésébe kezd, ám a legkönnyebb fokozaton sem bír ki golyóálló mellényünk kettőnél több skulót, a harmadik találat után jön a

"Man down!". Ez pedig igen kemény dolog, ha azt vesszük, hogy egy PlayStation-kontrollerrel kell ebben a játékban navigálni. Nagyon lassú a fordulás és a célkereszt mozgatása, és ezen nem is lehet sajnós állítani. Azt, hogy egy szobába belépve jobbra és/vagy balra fordulva körülnézünk, majd ha van ott ellenség lelőjük - nos, ezt nyugodtan felejtjük el, mert ilyesmire nem lesz időnk, míg mi ■ célt keressük, szitává lönek. Érdemes oldalazva bemenni a szobákba, hogy ha tudjuk merről várható támadás, rögtön arra nézzünk. A fegyverek váltása és újratöltésük is időbe telik, ezért ügyeljünk rá, a terroristák igen unfair módon nem várják meg, hogy kiürült fegyverünket újratöltsük. Azt már említettem, milyen



▲ Hát itt igencsak kilóg a lóláb



▲ Bumm a fejbe - halott vagy, haver!



## BARÁTOK KÖZT

Play/Time! teszt

Medal of Honor	01/02	81%
Spec Ops PT	01/04	74%
Rainbow Six Rogue Spear		

gyengén muzsikál az AI, ha a kommandósaink irányításáról van szó, szerencsére ez a terroristák irányítására is igaz, ha egy szobából a három terrorista közül kilövének egyet, a másik kettő általában nem figyel rá oda nagyon, nem keres fedezéket, hanem áll tovább a helyén, mintha mi sem történt volna. Az irányítás-  
ra leginkább az analóg karok alkalmasak - pontosabban ezek a legkevésbé alkalmasnak - a gombokkal való irányítás teljesen reménytelen. Az a gond, hogy az olyan játékokban (pl.: Medal of Honor), ahol van X életerőnk, ami Y mennyiségű sebesülés után fogy csak el, valamint gyógyítócsomagok felvételével karban tartható, egy ilyen szuboptimális irányítás még elmegy, ám egy ilyen komplex és nehéz játék esetén már elgondolkozik az ember, hogy ennek programnak van-e létjogosultsága PlayStationön. Nem állítom, hogy a játék teljesen játszhatatlan lenne, ám az élményt erősen csökkenti az irányítás bénasága.

A játék grafikája igen vegyes benyomást kelt az emberben. Míg a kommandósok és terroristák 3D modelljei és animációi rendben vannak, addig a pályák textúráiról ez már nem mondható el. Villogó, nem illeszkedő, el-eltűnedező textúrákban akadhat meg szemünk, szinte minden pályán, ráadásul a textúrák választéka és a kidolgozottsága is elég szalmas, a többi hasonló jellegű, nemrég megjelent játékokhoz képest. Ellenben hanghatásokra nem lehet panaszkodni, mindvégig hozza azt a hangulatot, amivel a játék többi aspektusa adósunk marad, bár az állandó "Man down!"-tól egy kicsit borsódzott a hátam. A játék tartalmaz egy osztott képernyős kétjátékos üzemmódot is, ám ebben a játékban, ahol annyi mindenre kell figyelni, és már egy észre nem vett terrorista is végzetes

lehet, a látószög ilyen mértékű beszűkülése még tovább ront az amúgy is elég gyenge játszhatóságon.

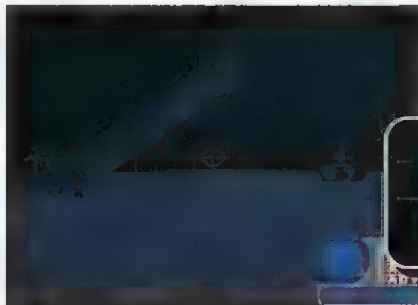
Vannak olyan játékok, amikből egyszerűen nem lehet jó konverziókat készíteni. A Rogue Spear eredetileg egy PC-s játék, amikor szóba került a PlayStationra történő portolása, elgondolkodhattak volna a fejlesztők azon, hogy a PlayStation lehetőségei elegendőek-e a konverzióhoz. A játékot PC-verzióhoz képest lebutították - leginkább a játékosok kárára (gondolok itt a tervezés leegyszerűsítésére), miközben a feladat és a játék jellege ugyanaz maradt. Megoldást talán a "realizmus" csökkentése jelentett volna, más kérdés, hogy akkor már nem ugyanaz a játék lett volna. Hiába az autotarget, ha egyszerűen nem tudunk "odaérni" a célponthoz az irányítás bénasága miatt - és sajna ilyenkor potyognak a kommandósok, mint a túlérzett barack. Volt olyan pálya, amit mindennemű tervezés nélkül, egyszerre csak egy emberrel kommandózva kevesebb veszteséggel csináltam meg, mint ha a default tervet hajtottam volna végre, és ez elég sokat elárul a tervezés és az AI hibáiból. Grafikai téren sem alkottak valami maradandót a fejlesztők, úgyhogy túl sok dolog nincs, ami a játék megvétele és végigjátszása mellett szólna. Ha csak nem vagyunk kiéhezett rajongói ennek a stílusnak, nem hiszem, hogy ez lenne az a játék, amivel érdemes lenne foglalkoznunk.

Draco

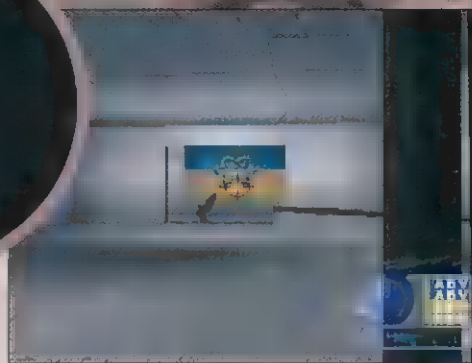
draco@interware.hu



A nézet megtévesztő - ott mi hullánk...



Check in megvolt, poggyász rendben, irány a gép!



Kis barátunk megpihen!



Színházba megyünk, a belépőnk garantáltan hatásos lesz

## ÖSSZEFOGLALÓ

PC-n sikeresnek bizonyult játék playstationös változata. Kommandósok vs. Terroristák - népszerű téma, ám a megvalósítás igencsak dőcögőse sikeredett. Ha ennyire nem megy, nem kéne erőltetni - ez a játék egyszerűen nem való a PlayStationre.

## POZITÍVUM

- A hangulat
- A fegyverek

## NEGATÍVUM

- A körülményes irányítás
- A mesterséges (un)intelligencia

GRAFIKA 52 %

HANG 38 %

ÉRTÉK 68 %





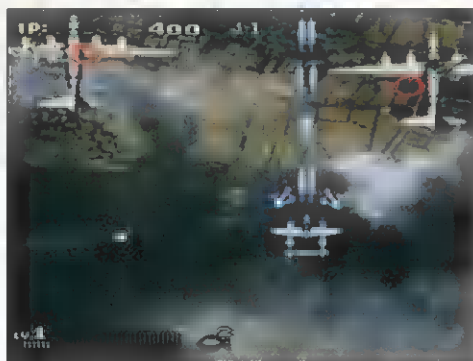
# STRIKERS 1945

## Figyelem! Légiveszély!



Típus	Akcio
Kiadó	Agetec
	www.agetec.com
Felje	Psikyo
Megjelenés	2001. március

**M**egnyugtató tudni, hogy, ha már más nem is, egyes szórakoztató elektronikai cégek még gondolnak a stresszes hétköznapiak taposómal-mában meggyűrdött agyvelőnkre, az Agetec legalábbis megtett minden tőle telhetőt a nemes szervünk kímélése érdekében. A Psikyo csapata által kifejlesztett,



▲ Kicsi a bors, de hátulról támad

### ÖSSZEFOGLALÓ

Vitathatatlan tény, hogy a Strikers 1945 nem fog eladási rekordokat döntögetni, mindenesetre érdekes kísérlet a klasszikus stílus felélesztésére. Leginkább az igazi, keményvonalas shoot'em up rajongóknak készült, de ígéretes szórakozást nyújt mindazoknak is, akik unalmas szabad óráikban ki szeretnék kapcsolni második legfontosabb szervüket...

### POSITIVUM

- kihívást jelentő nehézségi fokozatok
- érdekes zene
- agy nélkül is simán játszható

### NEGATIVUM

- lehetne több pálya
- bányák küldetések
- sajnos ide tényleg nem kell agy

GRAFIKA 70 %

HANG 75 %

ÉRTÉK 68 %

Japánban már korábban megjelent játékot, a Strikers 1945-öt sok mindennel meg lehetne vádolni, de azzal semmiképpen sem, hogy különösebben igénybe venné a játékos(ok) szürkeállományát (leszámítva a látókérget, és a gamepad kezelő központot). Az idén piacra került program ízig-vérig klasszikus 2D-s shoot'em up: egy kis repülőgépet irányítunk felülnézetben a folyamatosan lefelé scrollozó háttér előtt, ellenséges lövedékek közt lavírozva, lelőve mindent, ami szemmel láthatóan elűt a háttértől.

Feladatunk a II. világháború egyes eseményeit - néha enyhén szólva, kissé ostobácska módon, leegyszerűsítve - feldolgozó küldetések (pl. Erwin Rommel bunkerének megsemmisítése) teljesítése, ami kvázi túlélést jelent. Az összesen nyolc kaland során megszokott sémát követve egyre nehezebb akadályokat gördítenek utunkba, természetesen a pályák végén az elmaradhatatlan főellenségekkel. Galád ellenfeleink orrára koppintásához hat gépmadár közül választhatjuk ki a stílusunkhoz legjobban passzolót, a korhű Lightningtól a meghökkenítő nevű Pancake-ig különféle típusok állnak rendelkezésünkre. Elvileg speciális fegyvereikben különböznek egymástól, ám tapasztalni fogjuk, hogy a játék nem túl bonyolult szerkezete miatt nagyjából ugyanúgy kell harcolni mind-egyikkel, így gyakorlatilag csak a neveikben és megjelenésükben van lényeges eltérés.

A jó ügy diadalra viteléhez némi segítség is kapható, mégpedig bombák és fegyver erőnövelők formájában. E praktikus kiegészítők nagymértékben megkönnyítik áldozatos szolgálatunkat, erőnövelő - meglepő módon - járgányunk

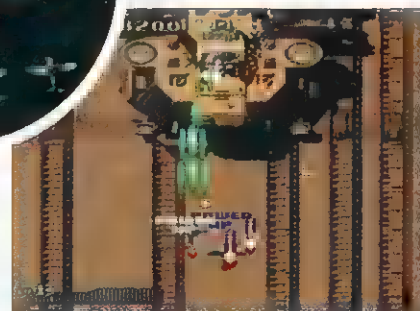
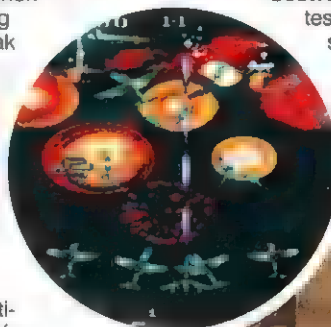
tüzerejét fokozza, míg bombáinkat felhasználva némely szövetséges légi egység

hathatós támogatását élvezhet-

jük, akik elég tisztességesen tisztítják meg a harcmezőt kellemetlenkedő ellenfeleinktől. Tanácsos viszont pályavégi barátainkra tartalelni különleges fegyvereink erejét, ugyanis ők, koszorús költők szávaival ellentétben, eléggé drágára tartják rongy életüket, és kegyetlenül próbára teszik manőverezési és gombnyomogatási készségeinket. Ráadásul magasabb szinteken már pálya közben is találkozhatunk egy-két legalább ennyire makacs alakkal, arról meg nem is beszélve, hogy összesen csak háromszor jöhetünk vissza az örök vadászmezőkről, szóval csak csínjában a szuperfegyverekkel! Bárki bármit is mond, shoot'em upoknak is megvan a helye táguló univerzumunkban, még ha egyesek szerint hely a legközelebbi szemesben található. A Strikers 1945 műfaja bárgyúságától eltekintve egész élvezhető kis játék, és ezért főleg az állandó akció, valamint technót és komolyzenét egybeötöző muzsikája a felelős. Ha nem teszünk túl magásra a mércét, siker nem marad el, hiszen néhanapján a faék is jó szolgálatot tehet...

Lysergize

Lysergize@excite.com



▲ Hát igen, a profil repülön rabolnak vonatot



▲ Így lesz a repülő erődből zuhanó erő...



▲ Hová ilyen sietősen?!



## 57



Atomtenger alatt járok

# SUBMARINE COMMANDER



**H**a így folytatjuk környezetünk rongálását, előbb vagy utóbb végünk lesz, mint a botnak. Legalábbis ezt hangoztatják a komoly elmék, amelyet már minden jóra való kormányzat komolyan is vesz. Szakadozó ózonpajzs, globális felmelegedés, egyre zsugorodó esőerdő, pusztítjuk a bolygónkat rendesen, holott már mindenki számára világos, hogy súlyos következmények árán.

Az igazsághoz persze hozzátartozik az az el nem hanyagolható tény is, hogy környezetünket szennyezni sokkal kifizetődőbb, uram bocsá' nyereséges vállalkozás, mint megvédeni. A tisztítás költségeinek megspórolásán túl, például gondolkunk csak bele, mennyi naptej fogy az egyre növekvő ózonlyuk miatt...

Arról nem is beszélve, hogy a kérdések jelentik a média egyik aranytojást tojó tyúkját, hiszen a közeli katasztrófánál csak az élő adásban bemutatott emberölés növeli jobban a műsor nézettségi rátáját. Ezek után nem csoda, ha a szórakoztató elektronika is felsorakozik a környezetszennyezésből let akasztók táborába. A Victor

Interactive fejlesztőcsapatának nemrégiben készült munkája, a Submarine Commander is pontosan a világvége hangulatát lovagolja meg.

A huszonegyedik század nem mindenkinek váltotta be reményteljes álmait. Az emberiség a Pokémon után másodszor is globális merényletet követett el önmaga ellen, mikor is fittyet hányt a látszólag felesleges környezetvédelemre. A bolygó átlaghőmérsékletének emelkedése alapozta meg a sarki jégmezőket, lehetőséget nyújtva a derék tibeti szerzeteseknek, hogy a pecázás meditatív élményét végre ők is kiélvezhessék. Persze a civilizáció elenyésző hányada telepedett ilyen magasságokba, így a lakosság legnagyobb része a víz alá kényszerült, a pechesebbek búvárfelszerelés nélkül. (Már megint a halak járnak jól...) Szerencsére az ember alkalmazkodó fajta, így az új világ kihívásait viszonylag zökkenőmentesen oldotta meg, egyre-másra alakultak a különböző víz feletti, illetve alatti kolóniák. A becsületes túlélők mellett természetesen nagy létszámban jelentkeztek az egzisztenciájukat cseppet sem halálszattól biztosítani szándékozó erőszakoskodók is, valamint a békés népek intézményesített szervezete a Szövetségi Erők néven bejegyzett modern rendőrség is.

Itt jönnék be mi is a képbe, mondanom sem kell, hogy a jófiúk oldalán. A Szövetségi Erők egyik tengeraltjárójának zöldfülű parancsnokaként egy ismeretlen kitérő, ámde annál egyértelműbb szándékú

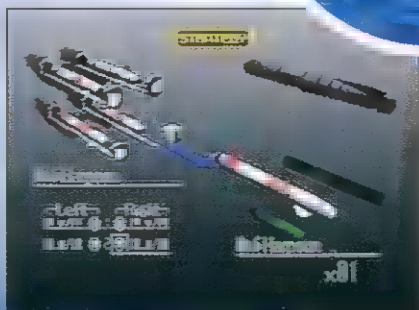
űriember a miénknél sokkal durvábban felszerelt járművével vívott tűzharc kellős közepébe csöppenünk. Miután sikerül valamilyen csodával határos módon elkergetnünk, ne adj' isten, elsüllyesztenünk, kezdődik is valójában a játék, rábukkunk jövődöbeli bázisunkra.

Aki nem adta fel a kezdeti nehézségeknél, tapasztalni fogja, miért is tartom képregény-szimulátornak a programot. A játékok két nagy részre tagolódnak ugyanis, egyrészt vannak az akcióelemeket képviselő küldetések, másrészt bázisunkon lezajlik a magvas történet, mégpedig a Dragonball, valamint a Pokémon által bizonyítottan jól bevált és eladható formában.

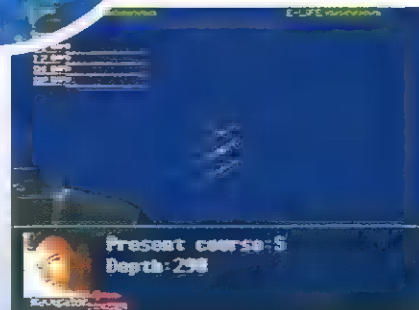
Az események középpontjában a fúrótoronyra hajazó kolóniát irányító Dokkmeszter névre hallgató hölgyemény áll, aki rendkívül szimpatikus módon az emberiséget szeretné kimenteni az örökös háború poklából. Ehhez természetesen ballisztikus atomrakétákra van szüksége, no meg arra, hogy egy bátor kis csapat lecsapja a vizek biztonságát veszélyeztető garázda elemeket, és megtalálja az esetleg létező szárazföldet. Felbukkan még a csatornarendszerben egy további érdekes

figura, aki az esetek legnagyobb hányadában az előbbi hölgy diktátori ambícióira hívja fel figyelmünket. Tőlük fogjuk kapni küldetéseinket, amelyek elvileg szervesen illeszkednek a történet fűzérébe.

A bázis helyt ad még járművünk fejlesztésére és feltöltésére alkalmas épületeknek, valamint az

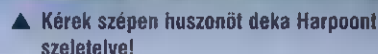


▲ Torpedók a zsilipben, kapitány!



▲ ...és tűz!





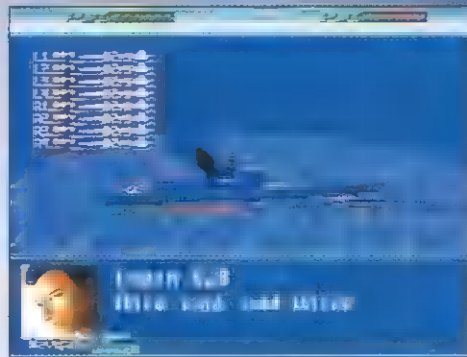
Ha megvan ■ szokásos képregény adagunk, végre megismerkedhetünk a játék izgalmasabb részével, a tenger alatti csata világgal. Ez tényleg jól megkonstruált, és néha zavarba ejtően hiteles. Szimulátorban jártasok hamar otthonosan mozognak majd, ám a víz birodalmában van néhány apróság, amelyről nem szabad elfeledkeznünk.



Minden felsorolt hiba ellenére, azért a Submarine Commander mégiscsak élvezhető játék, különösen ■ szimulátorok szerelmesei számára fog örömteli órákat szerezni. A konzol képességeit feszegető grafika, és az élethű szimuláció izgalmas kombinációt eredményez. Nem értem, miért kellett bele ■ Pokémon vonulat.



▲ Az életbiztosítójuknak ma rossz napjuk lesz



▲ Azt hittem, ■ gőzhajókat már rég kivonták a forgalomból...

■ Submarine Commander minden hibája ellenére egy jól eltalált szimulátor, ■ műfaj kedvelőinek mindenképp ajánlható. A ■ emellett még ■ magát is kedveli, biztosan nem fog csalódni benne, bár nem vitatható, hogy nem ez lesz az évezred játéka.

## NEGATÍVUM

- manga, manga, manga,  
egy kicsit már zavaró  
méreteket öltve

**ÉRTÉK**  **75%**







A FIFA-hoz képest Challenger úrsikló

# UEFA CHALLENGE



Playstation

Típus	Sport
Kiadó	Infogrames
Web	<a href="http://www.infogrames.com">www.infogrames.com</a>
Előzetes	Sheffield House
Megjelenés	2001. április 11.

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de én minden egyes újonnan érkezett fociprogram elé nagy várakozással ülök le. Ennek két oka van: először is meglehetősen nagy rajongója vagyok a stílusnak, másrészt már évek óta kíváncsi vagyok, hogy melyik játék lesz képes végre megszorítani az EA Sports FIFA-sorozatát. No persze nem azért, mintha nem szeretném a királyt - amely véleményem szerint platformtól függetlenül játékkategóriájának legjobbja - de ideje lenne, ha méltó ellenfelére akadna.

Legújabb kihívónk az Infogrames házatájáról érkezett, és az UEFA Challenge nevet kapta a keresztségben. "Nomen est omen" - tartja a mondás, és teljesen igaz is van, ebben a játékban kizárólag európai csapatokkal találkozunk. Itt kezdődik az első probléma: mivel angolok fejlesztették a játékot, Premier League összes csapata benne van, de a jó brit szokáshoz híven Európa (és a világ) többi részével nem foglalkoznak túlságosan komolyan. Egy pár olasz, spanyol, német elsőosztályú klub, majd két-három csapat a gyengébb nyugat-európai ligákból (ide tartoznak a skótok is). Legvégül (szinte már kötelező módon) a jó öreg Rest of Europe, azaz a futottak még kategória, a kelet-európai vegyesvágott. Magyar csapatokat ne is keressünk, a realitás talaján maradványuk teljesen mindegy, hogy indulunk-e egy nemzetközi kupában vagy sem, az első körben búcsúzunk.

Nemzeti válogatottak is szerepelnek, bár kezdetben itt is foghíjas a dolog, a egyes játékmódokat teljesítve újakat kaphatunk.

Nem tetszett, hogy egyes csapatok nem a saját nevükön szerepelnek. Eklatáns példa erre a Gelsenkirchen néven futó csapat, amely tulajdonképpen a Schalke 04. Ők valóban gelsenkircheniek, mert odaválasztották a csapatot, de akkor sem ez a nevük! És mi az, hogy Glasgow Ibrox? Az Ibrox Park a Glasgow Rangers stadionja, nem így hívják! Nem értem miért kellett némely csapat nevét így elferdíteni, különösen, hogy a nagy többség azért stimmel - tehát a dolgot nem lehet azzal megmagyarázni, hogy a csapatok nevét azért nem használhatták, mert a játék nem hivatalos UEFA-licenc. (Esetleg adnék a szerzőknek egy pár tippet a második részhez: Unreal Madrid, Glasgow Dangers, Neverton vagy a Bordeaux helyett Dark Red...)

Hasonló a helyzet a játékosok nevével is: az igazán nagy csapatokban normális néven játszanak, de az (idézőjelesen) gyengébbeknél már megváltoztatták őket. Hogy ebben mi a logika, számomra felfoghatatlan, mindenesetre a játék veszt a hangulatából.

Vessük vigyázó szemünket a játékmódokra! A paletta széles, de sem a való életből vett kupák sorakoznak. Van European Club Cup,

European Mini Leagues és még egy pár hasonlószerű verseny, de ezek tulajdonképpen mind a csoportmeccsek és az egyenes kieséses rendszer különböző kombinációi, és csak távolról emlékeztetnek a Bajnokok Ligájára, illetve az UEFA kupára. Egy igen érdekes sorozat is helyt kapott, ez a Club Competition névre hallgat. Itt a játékban szereplő összes csapat bajnoki rendszerben küzd egymással, méghozzá négy különböző osztályba sorolva. Feladatunk, hogy a harmadosztályban kezdő csapatunkat a premier liga bajnoki címéig vezessük. A végső győzelemért újabb fajta játékmódokat kapunk, de sajnos nem tudtam kipróbálni, hogy milyeneket, ugyanis memóriakártya híján nem tudtam egy etapban hatvan meccset ledarálni.

A játék legfontosabb értékmérője természetesen maga a meccs. Néhány híresebb európai stadiont egész jól lemodelleztek (Old Trafford, Anfield, San Siro, Vélodrome, Nou Camp, stb.), ez a része a dolognak rendben is van, bár nem éri el a

FIFA szintjét. Mind a játékosok, mind a pálya talaja kissé pixeles, ami nem kifejezetten szívderítő. A futballisták animációja átlagos, túl sokat nem mutat meg a motion capture lehetőségeiből. A szokásos passz, lövés, emelés és sprint mellett kétfajta cselet alkalmazhatunk,



▲ A földön fekvő kapus mellett nem lesz nehéz elgurítani a labdát



▲ Kajak ez a Kanu: újabb gólt szerzett az Arsenalnak



▲ Hová tűnt Király Gabi és Dárdai a Herthából? (És a többiek?)



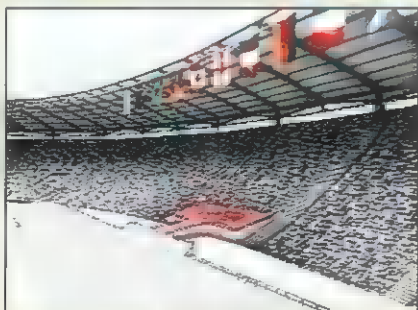


amelyek a tévésémbe

ami manapság már elég kevés. A legnagyobb hibának azonban azt tartom, hogy nem lehet csavarni! Ez egy futballjátéknál legalább akkora megrökönyödést kelt, mintha egy amszterdami café shopban hangzana el az utóbbi félmondat. Akció közben még csak-csak, de szabadrúgásnál, szögletnél és pont Rúgásoknál bosszszantóan hiányzik.

Nagyban rontja a játékélményt, hogy a kis animációk (szabálytalanságoknál, gólnál stb.) előtt és után egy pár másodpercig tölt a gép (nem hiszem, hogy nem fért volna bele a memóriába, de mindegy) és ezalatt a fekete képernyőt bámulhatjuk. Hál' Istennek, ezeket ki lehet kapcsolni (valószínűleg a készítő is érezte, hogy valami nem stimmel), különösen, hogy helyenként ortopédtechnikai szempontból igencsak figyelemfelkeltő mozdulatsorokat láthatunk. A visszajátzással minden rendben, például többféle kameraállásból és szögből is láthatjuk a gólt. A kommentár egy régi kedves emléket hívott bennem elő: az Actua Soccer-sorozatét. Egy az egyben átvették, minden különösebb változtatás nélkül, ami a programozóknak jó (sokat nem kellett vele foglalkozniuk...), nekünk már kevésbé, mert sosem volt egy nagy durranás. A közönség csak gólnál és a szabálytalanságoknál tombol, kiugratásnál nem, és sajnos tapsot sem hallhatunk.

Ejtsünk egy pár szót a játékmenetről is! A taktikai variációk száma nagy, de jelentőségük kevés - mentségére szolgáljon a programnak, hogy ez minden focijátékban így van. Személy szerint a 4-4-2-öt és a 4-3-3-at szoktam váltogatni, kell a négy védő hátul, ugyanis ha egyedül tör kapura a gépi játékos, ritkán hibázik. A mérkőzés -



▲ Szürrealista kép: a római Olimpiai Stadion hőfűtő tájai

Actua hagyományait - szerencsére elég pörgős. Könnyű fokozatban nem lesz gond: egy kis gyakorlás után kétszámjegyű különbséget alakíthatunk ki egy tízperces derbin, anélkül, hogy begörccsölnének az ujjaink. Nehezebb fokozaton már jobban kell figyeljünk, mindenesetre arra törekedjünk, hogy egy-az-egyben vihesük kapura a labdát, ilyenkor már szinte biztos a gól. Kb. 10-12 méterről eresszük a lövést, mégpedig úgy, hogy kicsit valamelyik oldal felé húzunk. A lövés erejét a gomb nyomvatartásának idejével szabályozhatjuk, ilyenkor elég csak egy másodperc "hosszan" lőni, mert a bikázás majdnem mindig fölé megy. A siker az esetek nagy részében azonnali, de előfordulhat az is, hogy véd a kapus. Sajátos módon ilyenkor 90%-ban elének pattan a labda, és ha nem sodródunk ki túlságosan, a földön fekvő kapus mellett könnyedén elguríthatjuk a labdát. Két fontos dologra kell még figyelni: a játék megjegyzi a gombnyomásokat, így aki ámokfutó módjára összevissza nyomkod, az könnyen azon veszi észre magát, hogy semmit sem tud kezdeni pár másodpercig a labdával, mert a játékosai egymáshoz passzolgatnak a saját büntetőterületén belül. Nem igazán voltam kibékülve a játékosváltással sem, sokszor késelt és emiatt lefutottak. Könnyű fokozatban (értelemszerűen) a legtöbbször úgy át tudunk jutni az ellenfél védelmére, mint kés a vajon, nehezebb fokozaton már kényszerítőznünk (van ilyen gomb) és cselezni kell. Arra ügyeljünk, hogy sprint és lövés közben sokkal könnyebben elveszítjük a labdát!

folytatván az



▲ 4:1-nél az egész csapat repked örömeiben

#### ÖSSZEGZŐ

Az UEFA Challenge nem a legjobb játék, sok bosszantó, apró hibája van, amelyek nagyot rontanak az élvezhetőségén. Az benne a dühítő, hogy kicsit nagyobb törődéssel szinte mindent ki lehetett volna küszöbölni. Ha megvan rá a lehetőség próbáld nyugodtan (két FIFA közt megér egy derbit), de nem hiszem, hogy bekerül a halhatatlanok klubjába...

#### POZITÍVUM

- 125 választható csapat és 20 élethűen lemodellezett stadion
- sokfajta játékmód

#### NEGATÍVUM

- időtlen csapat- és játékosnevek
- nem lehet csavarni a labdát
- a közjátékok animációi elég gyengék

GRAFIKA 71 %

HANG 65 %

ÉRTÉK 72 %



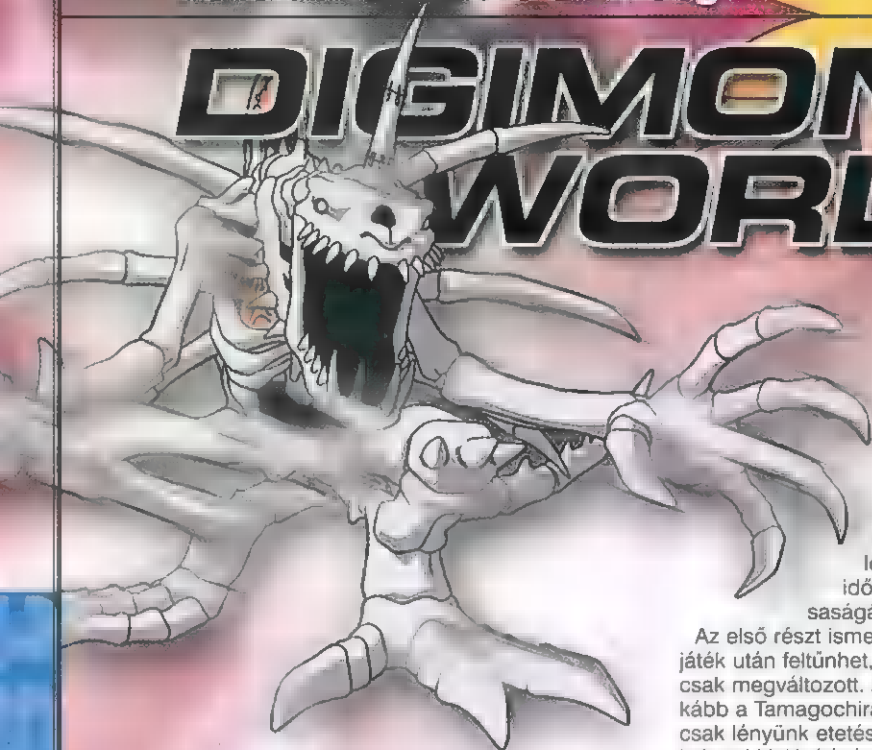


Playstation

Típus	RPG / Kaland
Kiadó	Bandai
	www.bandai.com
Fejlesztő	Bandai

További evolúció szükséges

# DIGIMON WORLD 2



mely iskola teljes jogú tagjaként vehetjük fel ■ harcot a világ megmentéséért, hiszen az nem is lehet kérdés, hogy ■ végcélunk most is ez lesz (legalábbis azok számára, akik hajlandók lesznek huzamosabb időt eltölteni a játék társaságában).

Az első részt ismerőknek pár percnyi játék után feltűnhet, hogy a játék igen csak megváltozott. Az előző rész leginkább a Tamagochira hasonlított, ahol csak lényünk etetésével, kisebb-nagyobb igényei kielégítésével, pihenésével és fejlődésével kellett foglalkoznunk, míg a csatákba sajnos nem sok beleszólásunk jutott. A második rész viszont már szinte kizárólag csak ■ körökre osztott csatákra épül. Kicsit epésebben fogalmazva: az egész nem szól másról, csak ■ szerepjátékokban megszokott állandó tápolásról, ami mellett ■ történetnek másodlagos szerep jut. Tulajdonképpen a sztori is csak arra szolgál, hogy valami összetartsa a játékot, és a játékos valamilyen úton-módon folyamatosan hozzájuthasson a szükséges felszerelésekhez.

Miután megkaptuk a licencünket, csatlakoznunk kell ■ három trénercsapat egyikéhez (ez bizony igen nagy kihatással lesz ■ játékra, legalábbis az első felében). A Black Sword csapata például a Virus alapú

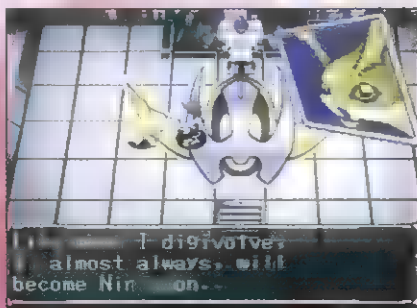
Digimonokat kedveli, amelyeknél a lények erejére számíthatunk majd leginkább. A Blue Falcon klub a Data típusú szörnyecskék gyűjtőhelye, ahol főleg a sebességre adnak, és végül ■ Gold Hawk tréner csapata a Vaccine rendhez tartozó Digimonok nevelését tűzte ki elsődleges feladatként, és elsősorban a lények intelligenciájában bíznak.

A csapat kiválasztása után megkapjuk első Digimon partnerünket, majd irány ■ dungeon. A játék nagy részét ezekben fogjuk el tölteni, és itt az ún. Digi-Beetle-lel tudunk közlekedni. Az összes labirintusban megtalálhatóak az ajándékokat adó kincsesládák, a különféle csapdák és életkeserítő dolgok, amelyek a játék stílusához igazodva ■ különféle számítástechnikai elemekről kapták nevüket (általában valamiféle Bugok...). Az ilyen kellemtelen dolgok ellen a Digi-Beetle-re felszerelhető eszközökkel védekezhetünk, bár pénztárcánk telítettségi fokát igen csak megviselik a ■ jobb fajta védőfelszerelések és fejlesztések. A mozgáshoz a járművünk EP-t használ. Minden egyes megtett lépés egy EP-csökkenést eredményez (ahol tehát lehet, használjuk ki az "átlós" pozícióba történő közlekedés előnyeit!), tehát elsődlegesen ezt érdemes fejlesztenünk ■ kocsinkon. Egy-egy

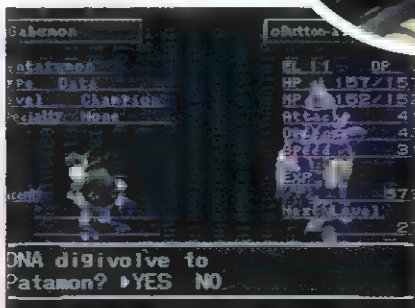
"domain" (a játékban így hívják a labirintusokat) több szintből áll, ■ szintek között ■ padlón található portálokkal közlekedhetünk. Ezek egyirányúak, tehát visszafelé nem közlekedhetünk a szintek között. A legelső szint előtt a többitől a zöld falával, itt található az Exit portál, ami visszavisz

**A** Pokémonok (ígérem, hogy ez a szó többet nem fog előfordulni az elkövetkező leírásban) mindent elsőpró sikerét ■ PlayStationre fejlesztő cégek sem nézhettek sokáig tétlenül, tehát nem sokkal a nintendós szörnyikék megjelenése után gyorsan napvilágot látott a sonys hasonmás, ■ Bandai gondozásában megjelenő Digimon. Az első rész 2000 júliusában jelent meg angolul, és egyelőre teljesen más stílust képviselt, mint a mostani második rész. Pikachu és társai azonban nemcsak a játék világának, hanem az egész pénztermelő gépezetnek is mintául szolgáltak, így ■ rajzfilmsorozattól (amit a német adók egyiken ■ láthatunk) a különféle kártyákon át a bábukig minden fellelhető Digimonokból is, akár csak az egész estét betöltő mozifilmváltozat. Most pedig már egy újabb PS-játék is.

A DW2-ben Akira szerepét ölthetjük magunkra, aki egy fiatal, tanítói címért küzdő kadét. A vizsga letétele után vala-



▲ Evolúciós elmélet Digimon-módr

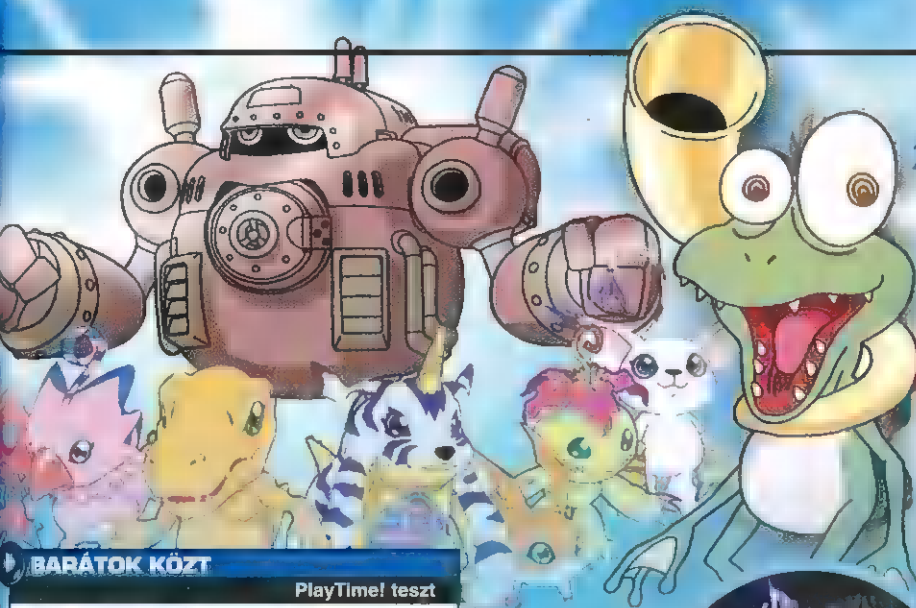


▲ Az elmélet gyakorlatban: ilyen volt előtte...



▲ ... és ilyen lett utána!





## PlayTime! teszt

Digital Citybe (ahol ■ játék kezdődött), ugyanúgy, ahogy az Auto Pilot. Itt találhatjuk az adott domain főellenségét is, általában ennek ■ legyőzése a feladatunk. Fontos dolog a labirintusokkal kapcsolatban a padló színe, ami néha megváltozik az alapszűrűről más színűre. Ez a különféle speciális elementállal rendelkező Digimonok tulajdonságait erősíti, illetve csökkenti. A kék a víz, a piros ■ tűz, ■ zöld a természet, az arany a gépek, míg ■ fekete ■ sötétség színe.

Van azonban még egy apró bökkenő. Vegyünk például két

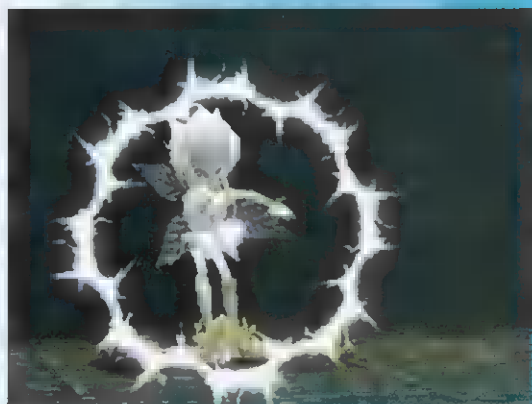
Digimont, akik el-  
érték a megfelelő  
szintet, majd a DNA  
Digivolve parancsra összemixeljük őket.  
Ekkor egy új lényt kapunk, akinek ugyan  
nagyobb ■ DP-szintje, viszont tapasztala-  
ti pontokkal még nem rendelkezik, ergo  
őt is fel kell fejlesztenünk. Az alap két  
Digimonunk eltűnik (belőlük lesz az új),  
így szépen ki lehet számolni, hogy egy  
Mega-szintű Digimon kiképzéséhez leg-  
alább nyolc másikra ■ szükségünk lesz.  
A tápolást pedig minden egyes alkalom-  
mal lehet előről kezdeni. Ez egy idő után  
igencsak el tudja venni az ember kedvét  
■ játéktól.

A fentiekből már kiderült, hogy további Digimonokra lesz szükségünk a fejlesztéshez, amikre barangolásaink során tehetünk szert. A csaták a domeinekben nem véletlenszerűek, így már jó előre láthatjuk, hogy kivel is fogunk összezsapni. A négyzet megnyomása után adhatunk nekik különféle ajándékokat (bár ezek nagy része fajspecifikus, azaz nem használható minden egyes Digimonhoz). Ha sikeresen odadobtuk neki, akkor a feje felett egy szív alakú ikon jelzi, hogy mekkora esélye van annak, hogy csatlakozni fog hozzánk, miután legyőztük ■ csatában (ha több lennének a csapatban, akkor öt kell utoljára kiütni). Minél nagyobb a szív, annál biztosabb.

Grafikáját tekintve a program sajnos nem tartozik a legszebbek közé. A pályák elemei ■ Digimonokkal ellentétben nem a legvalóságosabbak. A rossz érzést csak fokozza ■ karakterek szögletessége. Ha csak egy picit is több gondot fordítottak volna a megjelenítésre, akkor máris sokkal jobb kedvvel állna hozzá az ember. A hangokkal első találkozásakor semmi gond sincs, ■ lények hangjai aranyosak, bár némelyik azért elég gyerekes. A zenék között találhatunk egy-két kifejezetten jó dalt is, de szerintem túl rövidek, azaz sokszor ismétlődnek, ami ugyebár a hosszú játékmenet miatt a monotonná válás határát feszegeti.



▲ **Momentán csak egy része ismert a világnak, még sokat**  **digiznünk**



▲ Erre ■ egyetlen logikus lépés: Szóítséééééééé!

Ha majd a harmadik rész is legalább ekkora fejlődést fog tudni felmutatni a másodikhoz képest, mint ez elsőhöz, akkor talán már egy olyan programmal leszünk gazdagabbak, melyet méltán emlegethetünk a tegyobbak között. Addig viszont a Digimon - minden új erőnye ellenére - kénytelen beérni a közegmezőnyen.

## NEGATÍVUM

- Hosszú órákra elég
- Végigjátszásonként változhat a térkép
- Aranys szörnvecskék
- Néha idegesítővé tud válni a rendszer
- Gyenge grafikai megvalósítás



LaWMaN  
lawman@yogel.hu



# RUGRATS TOTALLY ANGELICA

Nem élet az élet Angelica nélkül



Típus	Mászkálós
Kiadó	TTT
Fajta	ART
Megjelenés	2001. április 21.

**G**ondolom, nem én vagyok az egyetlen, aki bizott benne, hogy a Rugrats in Paris sikere után a fejlesztők jónak látják újabb részét elkészíteni a Rugrats szériának, amit viszont nem lehet az előzőek folytatásának nevezni, ugyanis merőben eltér tőlük. Az egész sztorit Angelicának, a nagy kópének szentelték, ami nem jelenti azt, hogy a többi kis ismerős kimaradna a játékból, mindössze arról van szó, hogy a rosszcsont leányzóra építették, amivel nem is tettek rossz lóra.

A játék valahol nagyon, ugyanakkor szinte semmiben nem különbözik a Rugrats in Paris-tól.

Grafikailag semmit nem javítottak a játék minőségén, sőt, talán most a átvett képsorok minősége is mintha rosszabbra sikerült volna, mint az "előző" részben, de igazából ez a játék élvezhetőségén semmit sem ront. A grafika hasonló az előző részekhez, úgy érzem, nem igazán foglalkoznak azzal, hogy az idő múlásával ezt-azt azért finomíttassanak rajta. Azért mert a korosztály fiatal, nekik is készülhetne egyszer olyan program, ami idővel csak jobb lesz. Tehát aki

megveszi a játékot semmi újra ne számítson. A zene egész tűrhető, de azért egy óras játék után már unalmas kezd lenni.

A játék ismét kellemesre sikerült, nincs más dolgunk, minthogy a égetni való kölyök "ruhatárát" gyarapítsuk. Ismét a jól bevált minijátékokhoz nyúltak a készítő, ami újfent bejött nekik, sikerült élvezetes kis játékokat kieszelniük. Kicsit gyerekesre sikerültek, talán kicsit "gagyibbak" mint az előző kiadásban, de az se tévesszük szem elől, hogy mely korosztályt célozzák meg ezzel a játékkal - de azért még élvezhetően adják elő magukat. Ez a rész most valahogy tényleg a fiatalabb korosztálynak szól, a előző résznél azért szerintem nem bánta meg bárki, aki megvette - de ezt tényleg nem ajánlható a "felnőttebb" korosztálynak. Tehát Angelica ruhatáránál tartotunk, és ott hogy ennek gyarapításában kell neki segídeknünk. Minden egyes nyert játék után a program felkínálja a megnyerhető ruhadarabokat, de ékszerket és különböző make-upok megnyerése közül is választhatunk. Mely utóbbi azt jelenti, hogy "megnyerhetjük" hogy Angelicának milyen színűre legyen kifestve a szeme, milyen rózs üdüljön apró kis száján, de ugyanakkor játszhatunk parókákért, nyakékekért, és ruhadarabokért. Mint említettem a feladatok változatosak - a gyerekeségtől eltekintve is - ; meg kell jegyeznünk, hogy Angelica babájára milyen ruhát kever a gép, Tommyval a konyhagépből kirepülő süteményeket kell levadásznunk a levegőből, a ikrekkel pedig békákra kell vadásznunk, csak hogy néhányat említek a teljesítendő feladatok közül. Viszont jó hír, hogy nem minden feladatot Angelicával kell teljesíteni, itt lesznek ismét az ikrek, Lill és Phil, Tommy és Chuckie, szóval ismét összeáll a banda.

A kameramozgásra nem lehet panasz, szép is lett volna, ha ebben elrontanak valamit. Sajna elég korlátozott mozgással vagyunk megáldva, és igen idegesítő,



▲ Tuti, hogy mindenki el tudja találni a golyót...

hogy a boltokkal párhuzamos haladáson kívül egyedül a boltajtók megcélzását és az azon való áthaladást tűzhetjük ki célunkként. Az egyes szintek közötti átjáráshoz bizonyos pontot el kell érniük, mely pontokat Angelicával szerezhethetjük meg, meglehetősen elég meglepő módon. Divatbemutatón kell megnyernünk a nyolctagú zsűri tetszését, és csak rajtuk múlik, mennyire leszünk sikeresek, mert a "magunkra" aggatott ruhát és az összehatást díjazták.

Anit@  
lara42@freemail.hu



▲ Most ugrik a süti a szatyorba



▲ Próbáljuk meg nem elveszíteni a fejünket!

## ÖSSZEFOGLALÓ

Kicsit gyengébbre sikerült mint az előző rész, ilyenkor csak sajnálkozni tudok, hogy a fejlesztőkben miért nincs annyi becsvágy, hogy próbálnák túlszárnyalni korábban létrehozott játékaikat. A minijátékok ezúttal is megmenthetik a játékot, és kívánom hogy így legyen.

## POZITÍVUM

- ismét jó minijátékok
- hangulatos zene

## NEGATÍVUM

- kicsit gyerekesre sikerült
- nagyon, de nagyon lassú

GRAFIKA ██████████ 74 %

HANG ██████████ 68 %

ÉRTÉK ██████████ 58 %



▲ Bepillantás Angi öltözőjébe





# MARY-KATE AND ASHLEY MAGICAL MYSTERY MALL

**Csak a műkörmöm le ne szakadjon!**

Playstation

Típus	Mászkáló
Kiadó	Acclaim
Fejlesztő	n-Space
Megjelenés	2001. április 13. (PAL)

A hogy már a Playtime! májusi számában is említettem, a címszereplő két lányra igen komoly iparág épült. Nem véletlenül, hiszen az Olsen ikrek igencsak népszerűek a fiatal lányok körében, tehát megfelelő előkészítéssel és beharangozással mindent el lehet velük adni. Persze lehetne azon vitatkozni, mennyire jó az amit csinálnak, de amíg megveszik őket, biztos gyakran találkoztunk majd a két lány nevét viselő játékokkal.

Tehát ismét Mary Kate és Ashley a főszereplő, és ezúttal egy bevásárlóközpontban kell elvisselnünk lányos szerencsétlenkedésüket, ami be kell vallanom elég megalázó és nyomorúságosra sikerült. Mert addig oké, hogy lányoknak lányos játékot kell készíteni, de hogy ennyire?! (Nem a fejünk üres, legfeljebb reakcióidőnk lassabb, de az sem mindig...)

Tipikus történet arról, mi történik, ha két lány beszábadul egy bevásárlóközpontba, kedvükre császkálhatnak... Már maga az alap is "roppant érdekfeszítő", ráadásul mindezt telerakták nem túl szórakoztató feladatokkal. (Persze lehet, hogy valami jó is kiszülhetett volna belőle, ha nem a fent említett két hölgyeménnyől lett volna szó...) Vagyis a játék nem szól semmiről - olyan mintha egy szappanoperába csöppentünk volna bele, és hagyjuk magunkat sodorni az árral, ameddig bírjuk. (én nem bírtam túl sokáig) Hálás feladatot kaptunk magunknak, a

plaza feltérképezése mellett a felderítésből is alaposan kivehetjük a részünket. Olyan balgaságokkal kell elütni az időt, mint például divatbemutatókon parádézás - ebben viszont tényleg tetszett az, hogy Madonnásra vehetjük a figurát -, fényképezgetés a strand partján, snowboardozhatunk profi tanár segítségével, és ennél már csak rosszabb lesz, mikor például görkoriban kell szervírozunk a gyorskajaldában. Az nagggggon cool... A sztori tényleg nem szól semmi konkrétumról, kisebb "küldetéseket" kell teljesítenünk, amin belül kisebb szintlépésekre is lehetőség van. Sőt, ha ügyesek vagyunk, még bónuszpályát is megnyithatunk magunknak.

Grafikáját tekintve volna mit fitymálni a játékon. Igaz, láttam már ennél rosszabbat is, de hozzá az a színvonalat, ami ezen program "élvezetőségéhez" kell - ami ugye nyilvánvalóan nem sok... A kamerakezelés mondjuk egész jól el van találva, az L1 és L2 gombokkal tudjuk további kameraállásokból nyomon kísérni a történéseket. Igaz, ezek sem mindig találják meg a legkedvezőbb helyzeteket, de ilyen apróságokkal próbálunk meg nem törődni.

Bevallom, kicsit befordultam a játéktól. Megint itt van ez a két csajsi, és annyira neveléses, amit művelnek. Komolyan nem tudok mást mondani, csak azt, hogy ami nem megy, azt nem kéne erőltetni. Ha már a srácok kapnak tuti kis csajokat - pl. Miss Croft -, akkor azt hiszem, mi is jogosan elvárhatjuk, hogy végre valami értelmes játékkal kápráztassanak el bennünket. Szó se róla, az is érdekes, hogy a fejlesztő csapat készítette ezt a programot is, aki a Danger Girlt - miért pont az ő kezükbe kellett adni egy olyan programot, amely MK&A szériába tartozik?

Anit@

Lara42@freemail.hu



▲ Pizza házhozszállítást nem vállalunk



▲ Remélem apa nem tiltatta le a hitelkártyánkat

## FOGLALÓ

Na ja, ha két lány boltok közelébe téved, az már a valós életben is elég gáz. Most ugyanezt egy programban kapjuk, és legalább vihetjük vásárra. Azon alapon például, hogy horgászjátékokat megszállott horgászoknak készítenek, azoknak minden bizonnyal bejön(ne) ez a játék, akik amolyan plazacica teremtmények - de ők nyilván nem PlayStationnel töltik az időt, hanem a plazában. Így tehát fogalmam sincs, hogy kinek is szól a Mary-Kate és Ashley legújabb "kalandjait" feldolgozó játék - nem is nagyon akarom megtudni.

## POZITÍVUM

- Érdekes küldetések
- Hamar vége van

## NEGATÍVUM

- Annyira limonádé, hogy az már fáj

GRAFIKA 56 %

HANG 60 %

ÉRTÉK 54 %



▲ nem álmaim pasija..

▲ Ismerkedési fortélyok a la Ashley



Időjárór

## TIMESPLITTERS

Playstation 2

Típus	FPS
Kiadó	Eidos
	www.eidosinteractive.com
Fejlesztő	Free Radical Design
Megjelenés	2000. vége

**A** TimeSplitters-t igen nagy figyelem kísérte a Playstation 2 megjelenésekor, mert ■ ismeretlennek tűnő fejlesztőcsapat egyszer már alaposan le-tette névjegyét: a Free Radical Design ugyanis ex-Rare-alkalmazottakból áll, előző munkájuk ■ Nintendo 64 máig egyik legjobb játéka, ■ Goldeneye 007 volt. Természetesen az alma nem esett messze a fájától, a TimeSplitters is egy vérbeli akciójáték.

Természetesen a két program között akadnak különbségek, ezek alapján úgy látszik, hogy főként azok alkotják ■ Free Radical Design-t, akik anno ■ Nintendo 64-es szuperprogram multiplayer-módjáért voltak felelősek - ■ TimeSplitters ugyanis erre ■ játékmódra van kihegyezve. Persze azoknak is van dolga, akik egymagukban szeretnék játszogatni, ám ez ■ lehetőség inkább a többiek elleni harcra

készít fel minket, mintsem hogy sokáig szórakozzék vele az ember. A Story mód első meglepetését rögtön ■ háttértörténet, illetve annak szinte teljes hiánya okozza - a kézikönyvben is csak azt találjuk, hogy egy ősi gonosz faj ellen kell küzdenünk, de hogy miért, arra sosem fogunk rájönni. Mind-egy, ez még rendben is lenne (persze a Half-Life bebizonyította, hogy egy lövöldözős programnak is igencsak használ, ha rendelkezik kidolgozott történettel), ha pályák egy kicsit változatosabbak lennének, ugyanis majdnem mindegyiken ugyanaz ■ feladatunk: megkeresni egy tárgyat, és azt visszavinni a pálya elejére (kettő kivételével, ezekben nem ■ pálya elejére kell visszajutnunk, hanem egy másik pontra). A pályák három korszakban játszódnak: a harmincas években, a hatvanas években és ■ közeljövőben (1935 és 2035 között peregne ■ események), de ■ csak annyi eltérést jelent, hogy az egyes korokban más fegyvereket használhatunk, mint ■ többiben, no meg a pályák textúrái is megváltoznak. Ha teljesítettük ■ utolsó Story-pályát is (összesen kilenc van belőlük), akkor megkapjuk ■ Challenge módot, amely már igazi kihívásokat tartalmaz (nem, mintha ■ Story-pályák nem lennének teljesíthetetlenek nehéz fokozaton, ekkor ugyanis ■ botoknak már ■ hátukon is van szemük, és hajszálpontosan céloznak). Ezek a feladatok valamilyen időhatárhoz vannak kötve, és a tervezők itt

## BARÁTOK KÖZT

Quake 3 Revolution	
TimeSplitters	
Unreal Tournament	01/4 79%

élték ki örökölt terheltségüket: az egyik első ilyen helyszínen óriásira nőtt shotgunos kacsákat kell lemészárolnunk, öt perc alatt százat. Ha egy pályát teljesítünk, akkor újabb és újabb pályák, botok, játékmódok nyílnak meg a többjátékos-mód számára.

Ha sikerült haverokat szerezni, akkor mehet ■ móka a multiplayer-lehetőséget kihasználva, akár négyen is küzdhetünk (ehhez persze be kell szerezni a csöppet sem olcsó multitaip adaptert), a hiányzókat pedig botokkal is feltölthetjük. Ha jól szerepeltünk ■ egyjátékos-módban, akkor dűskálhatunk ■ választható opciókban, ha nem játszottunk magunkban so-  
kat, akkor viszont nagyon szegényes a kínálat: pár pálya, alig egy-két választható karakter (ha mindent teljesítettünk, amit lehet, akkor már 56 ilyen örült közül mazsolázhatunk) és kizárólag deathmach mód elérhető, amiben az a nyerő, aki előbb éri el a kitűzött frag-számot. Ennél kicsit több taktikát igényel a BagTag-mód, amiben egy táskát kell felkapni, és azzal minél tovább életben maradni. Nyilvánvalóan fel kell erre készülni: minden páncél, és egy ütős fegyver felszedése után kell megszerezni ■ tatyót, majd bevonulni vele egy jól védhető


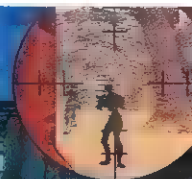


▲ Siessél már, mert jönnek ■ gonoszok!



▲ Tumultuózus jelenetek a gépágyú körül





67



Derült égből Army-csapás

ARMY MEN  
AIR ATTACK 2

Playstation 2

Típus	Aktió
Kiadó	3DO
	www.3do.com
Fejlesztő	3DO
Megjelenés	2001. április (PAL)

**A**z eddigi Army Menek közül magasan az Air Attack volt a legjobb, ami PSX-re jelent meg 1999 végén. Márkatársaitól eltérően élvezetes lövöldözést nyújtó program volt, bár valahogy nehéz volt magától elhessegetnie az embernek azt az érzést magától, hogy egy műanyag Soviet Strike-kal játszik.... Mivel a 3DO manapság ontja magából a műanyag katonák mindennapi életéről szóló játékokat, előbb-utóbb be kellett hogy következzen a folytatás is.

És lőn!

A sorozat (már ha két játék megérdemli ezt a kategóriát) első részében már bepillantottunk a Zöld légierő legelitebb, legkeményebb, legműanyagabb egységeinek, az Alfa-kötélnek az életébe. Az egység központi figurája William Blade, a legvagányabb pilóta a plasztikgalaxisban. A játék során négy másodpilóta

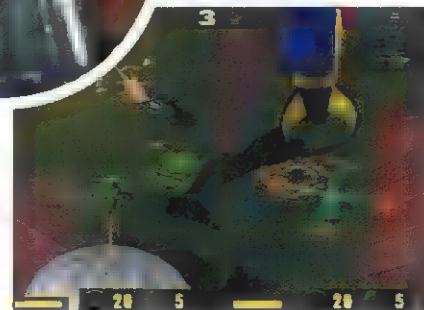
csatlakozhat hozzá, és mindegyikük egyéni speciális fegyverekkel gazdagítja arzenálunkat. A "csapat agya" megtisztelő cím Grimm parancsnok birtokában van, és néhány küldetésben jelen van az Army Menekben a romantikus szálat képviselő Vikki-Sarge kettős is. A legyőzendők főnöke most is a fröccsöntött lények leggonoszabbika lesz: Plastro tábornok, akinek ördögi hatalmát a Barnák ásza, Von Beige báró is erősíti. Természetesen az ellentét kiolthatatlan a két tábor között, a nyersanyagok korlátozott volta miatt zajlik a küzdelem (mint azt ugyebár Plasticuccoli tábornok is mondotta vala, "a háborúhoz három dolog kell: műanyag, műanyag és műanyag"). A keret-történetben sok újítás nem történt - bátran ki is lehet mondani: semmivel nem gazdagították a Army Men-univerzumot. Ez nem is nagy baj: lőni jöttünk, nem történeteket hallgatni.

A csatáink ismerős helyszíneken zajlanak: repkedhetünk egy rendetlen hátsóudvarban, japánkertben (erre furcsa módon rendkívül büszkék a készítők), de vannak fantázia által kreáltak is, egy alkalommal például tűzokádó Halloween-töklámpásokkal díszített temetőben kell ellátnunk feladatainkat. Hogy mit is kell csinálnunk a játék 22 missziójának során következő darabjában, a küldetés előtti eligazításon tudhatjuk meg Grimm fő-fő stratégától. Ezek nem ki-nálnak sok újdonságot, bár az igen üdvös, hogy elég kevés az "irtskimindenkit" típusú pálya. Még ha tulajdonképpen ezt is kell tennünk, akkor is jól állcázzák, például fogoly-

szabadításnak. Néhány küldetés azonban egész fantáziadúsnak mondható. Egyszer egy új helikopter darabjait kell összeszednünk, másszor egy robotot kell elemmel feltöltenünk, miközben megakadályozzuk ugyanebben a Barnákat. (Utóbbinál még fantáziadúsabbá teszi a dolgot, ha odaálunk a bulldózer mellé, megvárjuk, amíg az ellenséges helikopter odahozza az elemet, lelőjük, és helyette mi visszük oda neki). Szintén felüdülést jelentenek azok a missziók, ahol egy hatalmas járkáló fegyvert kapunk magunk mellé - ez általában egy nagy robot -, aki segít pusztítani a népet. Ezzel legtöbbször az a baj, hogy nagyon hamar bekapnak annyi lövést, amitől teljes további ténykedésük kimerül abban, hogy fekszenek a hátukon, és füstölnek. Hiába próbálkoztak a készítők a program változatossá tételével, igen hamar ki lehet ismerni a ellenfeleket, és ellenük használandó "taktikát", ami szintén nem különösebben bonyolult: mivel a térképen mindig jelölve van az aktuális cél, egyszerűen el kell oda jutnunk, és leamortizálni mindenkit, aki akadályokat gördít elénk. A játékban négyféle helikopterrel tehetünk szert, melyek mind különböznek másodlagos fegyverükben. A másodpilóták a hozzák saját kis kedvencüket, melyek közül egyértelműen a Woodstock által "használt" öngyilkos ejtőernyős-kommandó a legerősebb (három kis robot érkezik er-nyőn, majd odarohannak a legközelebbi ellenséghez - szerencsére az őrtnyok is idesorolandók - és egy robbanás kíséretében magukkal viszik a túlvilágra). Bombshell

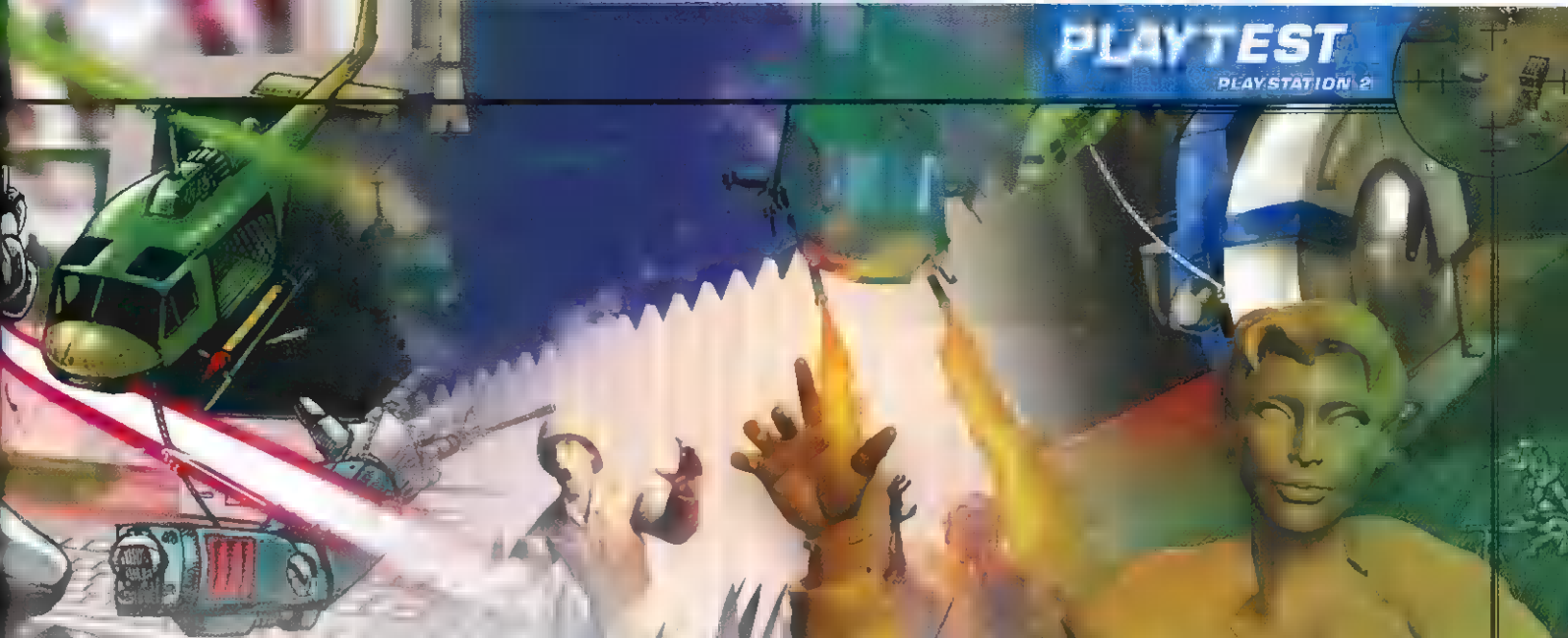


▲ Csak úgy ég a kezem alatt a munka!



▲ Az egyik kezem sír, a másik lő





napalmot használ, ami nagy tömeg ellen hasznos igazán). Hooligan légersapást hívhat (elég erős, de nagyon lassú, mozgó egységek ellen nincs értelme ellőni), végül Hardcore Swarm Missile-támadást indíthat, ami nem túl meggyőző. Ellenfelekből nincs sok típus, van kétféle gyalogos, egy tank, egy jeep, egy helikopter, egy hajó, pár rögzített ágyú (a legrosszabb, amelyik nyomkövetős rakétákat bocsát utánunk), és néhány játék (felhúzó kutya, ami csontokat köp, vagy tűzlehelő gumidínó).

Ezeknek a viselkedése nagyon egyszerűre van megcsinálva, amikor meglátnak minket, akkor izgatottan elkezdnek futni/repülni/száguldani felénk, és lőnek, mintha az életük múlna rajta (mellesleg ez így is van). A lövedékek előtt a flippergombokkal nagyon könnyű elmanőverezni, ezt viszont a gép nem tudja megtenni, így könnyű prédájává válik fürge helikopterünknek.

A legnagyobb újítás a játékban a járgányunkhoz kapcsolt csőrő. Ezzel tudjuk felszipkázni a szétlőtt ellenfelek után maradó bónuszokat (a halálfejmintásat nem érdemes felkapni; saját tapasztalat), és ami még jobb, a szanaszét heverő alkalmatosságokat is felemelhetjük vele. Ez azért jó, mert ezeket nekivágva az ellenségnek (lendületet kell venni, majd mielőtt eleresztenénk, "rükvercbe" kell kapcsolni) letarolhatjuk őket. Függetlenül ezek méretétől és típusától amint hozzáérnek egy ellenséges egységhez, megsemmisítik azt, ráadásul így a muníciónk sem fogy. Az a legjobb, amikor egy nagyobb tárgyat (freesee vagy baseballkesztyű) besuhintunk egy jól őrzött telepre: mindenki megsemmisül, mi meg vígan dözsölhetünk a felvehető cuccok



▲ Ekkora bázis már okozhat gondokat...

tengerében. A kevéssé változatos játékmenetet még meg is lehetne bocsátani az Air Attack 2-nek, ha a grafikával elkápráztatnának minket, ám ez - mint a képek is mutatják - nincs így. Igazából nagy előrelépést nem is tapasztalunk a PSX-es verzióhoz képest, mindössze a textúrákat homályosították el, hogy ne legyen pixelés a grafika. Valószínűleg a fejlesztők meglepettettek a PS2 poligonkrajázó képességétől, mert

nem használták ki azt: a játékban minden tárgy és egység elég puritánul néz ki. Ezt még saját járművünkről is el lehet mondani, pedig ha mást nem is, hát azt megcsinálhatták volna rendesen - gépünknek van árnyéka, ám ez a rotoroknak már nem jár.

Egyedül a robbanások azok, amelyek úgy-ahogy elmennek, ám azt máig nem értjük, hogy a vízbe dobva miért robban fel minden tárgy (az almatól kezdve a szögön át egészen a kazettáig). Emellett még külön feltűnő, hogy az eliminált ellenfelek nem olvadnak össze kis plasztiktöcsává, hanem "haláluk" után eltűnnek a semmibe. A zenék az eddigi Army Menekből lettek áttolózva pár új szám mellett.

A játék egyedül játszva mindenképpen kínyszerű, nagyon hamar unalmas lesz, és még a jól megrajzolt videók sem inspirálnak senkit arra, hogy végignyomja az újabb és újabb pályákat. Ha egy pajtát is a gép elé tudunk rángatni, akkor - mint minden más játéknál - ugrásszerű élvezhetőségemelkedésen megy keresztül, ahol ráadásul még pár vicces játék-mód is helyett kapott a programban.

Grath  
grath@mail.datanet.hu



▲ Életünk célja: a műanyagyszerzés



▲ A vadkutya-hordákat egy sálval elinlészhetjük

## ÖSSZEFoglaló

Rejtély, hogy a 3DO miért nyomja ezeket a műanyag játékokat ennyire, mivel egész internetet bejárva találhatunk olyan véleményeket (persze a saját oldalt kivéve), amik azt támasztják alá, hogy valaki rajong értük. Valószínűleg nem véletlen, hogy a cég veszteséges évet zárt, és a jövő sem néz ki rózsásan ennyi zöld és barna műanyag nép között. Talán jobban tennék, ha a PS2-es energiák kiélését inkább a PC-n (is) összehasonlíthatatlanul nagyobb népszerűségnek örvendő Might and Magic-világok kisebb-nagyobb darabjainak átportálásával élnék ki - mindenki sokkal jobban járna. Az egy más kérdés, hogy ha mindenképpen próbát szeretnénk tenni az Army Menekkel, akkor az Air Attack 2 a legjobb megoldás, lévén a népes műanyag család eddig megjelent számos tagja közül a legszórakoztatóbb.

## POZITÍVUM

- Sok pálya
- Remek átkötő videók
- Multiplayer-opciók

## NEGATÍVUM

- Gyengécske grafika
- Kevés ellenféltípus
- Egyedül játszva hamar monotonná válik

GRAFIKA 68 %

HANG 73 %

ÉRTÉK 72 %





Sarge, Plastro és a lányok, avagy a plasztik lasztik bűvöletében

# ARMY MEN SARGE'S HEROES 2



PS / PS2

Típus	Akció
Kor	16
Fejlesztő	www.3do.com
Megjelenés	2001. március 22. (USA) 2001. tavasz (EU)

**M**ikor lesz FIFA 2001-em PS2-re? kérdeztem szűkölve kedvenc fő-szerkesztőm, aki így válaszolt: "Tessék, itt van, megnyitod, íráll róla!", majd gonosz és számító mosollyal az ajkán felém nyújtott egy CD-t. Amikor észrevettem, hogy az Army Men - Sarge's Heroes 2 felirat volt olvasható rajta, valami azt súgta, hogy nem a kincset kaptam kézhez, de egyrészt ajándék lónak ne nézd a fogát, másrészt az úr és a főnök szava szent, így más dolog éppen nem lévén behelyeztem a korongot a masinába. Kis idő elteltével teljesen új dimenziók és létsíkok nyíltak meg előttem, immár rabja lettem a műanyag katonák eleddig számomra ismeretlen világának.

Miről is szól a történet? Sarge, a zöld oldal legnagyobb hőse, oldalán barátjával, Vikkivel és kicsiny, ámde hatékony

kommandócsapatával ismét harcba száll

Plastro tábornokkal, a sárgásbarna hadsereg álnok és mindenre elszánt vezérével. Már hallani vélem lelki fűleimmel, ahogy a "Szinte hihetetlen!" kiáltások törnek elő belőle, úgyhogy elárulnék még egy kis műhelytitkot, amely csavar egyet a rendkívüli bonyolultságú történeten. Feltűnik a színen egy újabb hölgy, a kékszínnű és kétszínnű Brigitte Bleu, aki végig kettős játékot játszik az egész sztori folyamán, ám általa-

ban (elsősorban HIHE ETLEN idomnainak és facérosan kacéros mozdulatainak köszönhetően) mindkét oldal férfszereplőit röpké másodperc alatt meggyőzi arról, hogy tiszta és makulátlan hírnevéből következően minden információja színgáz. Fránya Brigittünk avval kezdi kavarni a levest, hogy ismét életet lehel Plastroba, aki egy Újpest-drukkert megszégyenítő módon utálja a zöldeket, a rögvést azon gondolkodik, hogy a hölgy által felkínált életrekeltő-szerűmmal majdan a Shock Troopereire (műanyag óriásrobotok) szór egy kis naftát, akik aztán annak rendje és módja szerint lesöprik a jófiúkat. Ezt (Sarge-ot ismervé) természetesen nem hagyhatjuk annyiban, és a felvett kesztyűt 16 különböző helyszínen át magunkkal hurcolásza megküzdünk a természetre erősen káros műanyagokkal.

Ehhez rendelkezésünkre áll egy olyan fegyverarszénál, amelyet egy gyalogos katonára övőre tűzve szinte el sem tud képzelni emberfia. A közelharc fegyvereit, úgy mint a pusztát kezünk vagy egy jó kis bökő, de akár egy mező pisztoly is, el is felejthetjük, lévén egy műanyag katonához már gyárilag hozzáférőcsőntek egy karabélyt, amely ebből kifolyólag végtelen mennyiségű töltettel rendelkezik. Ezenkívül a távcsőves puskától kezdve, a gránáton, vállról indítható rakétán, a TNT-bombán (miért nem plasztik?) át egészen az aknavetőig minden kézfegyver felhasználható az ellenfél likvidálására. Ezek kezelését (különös tekintettel a nagyot rob-

banó lövedékű cuccosokra, illetve az időzített bombára) tökéletesen elsajátíthatjuk a zöld hadsereg kiképzőközpontjában található gyakorló- illetve céllovőterekben.

A játék alapvetően a Tomb Raider által lefektetett 3rd person shooter alapokon nyugszik, azzal nem elhanyagolható különbséggel, hogy itt nem azon van a hangsúly, hogy kikeveredjünk az útvesztőkből, hanem általában pályaként két-három konkrét feladatot végrehajtva túléljük az egész mókát. Mivel ellenfeleink igen gyakran folyamatosan kapják az utánpótlást ember(mű)anyagban, ezért ez sem lesz pitiáner feladat. Szabotázsakciók, tűszmentések és üldözések alkotják a vezérfonalat, úgyhogy izgalomban nem lesz hiány. A pályák egy részén magát Sarge-ot, a fennmaradó hányadban pedig a (legalábbis a videóknak) szintén kiváló karosszériával rendelkező amazont, Vikkit irányítjuk (bónuszként a Bravo team tagjai is segítenek egy-két pályán). Vele kapcsolatban megjegyezném, hogy meglepő módon neki csak a haja zöld, amúgy fehérbőrű, így hát könnyen elképzelhető, hogy a Sarge-al kötendő frigy eredményeképpen egy valódi tradista kisdiednek ad majd életet, valamint azt is, hogy magában a játékban már korántsem szívdobog-

tató a kidolgozása, Lara Croft rosszabb pillanataiban is kenterbe veri. Mozgáspalettejük igen széles, mindent tudnak, ami csak egy zsoldostól elvárható: tudnak ugrani, oldalazni, mászni, kúszni, féltérdre tűzelní - az összképet csak az rontja

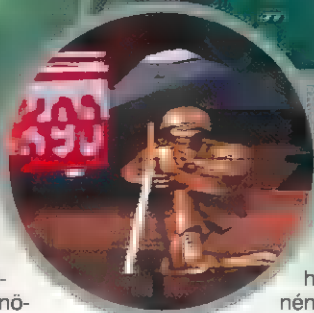
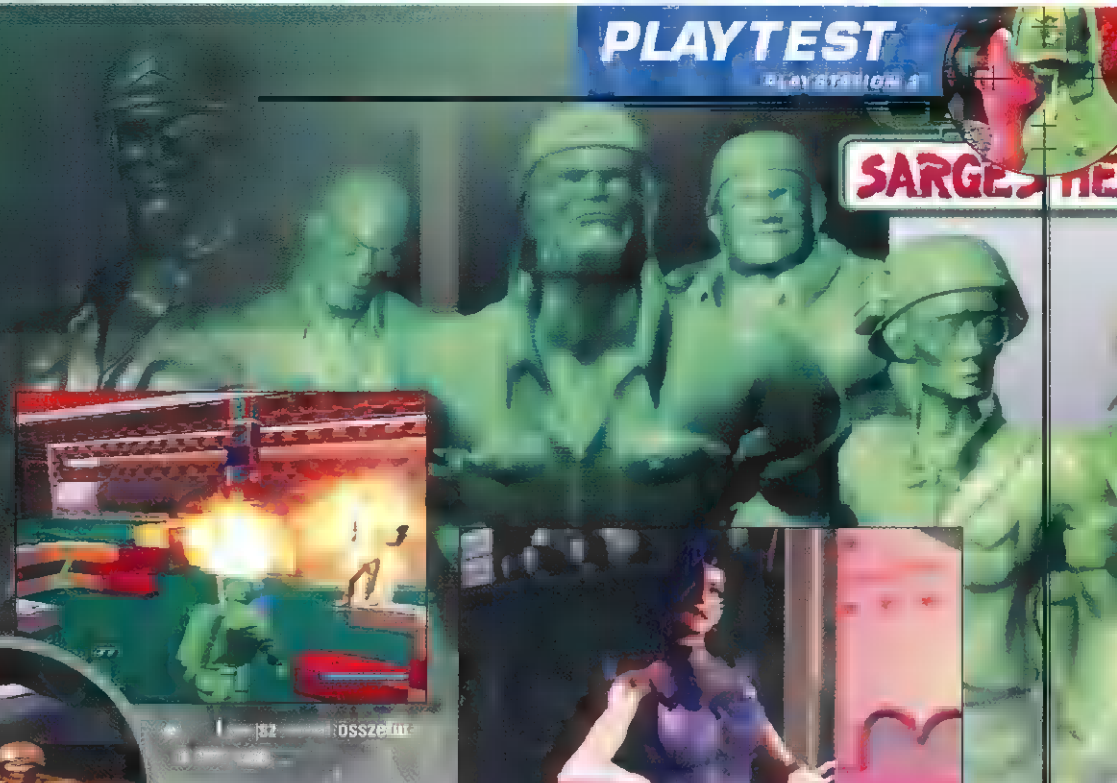


▲ A főgonosz, azaz személyesen Fidel Plastro



▲ A sarkon befordulva minden szinten lezárták előttem a területet





bár így túl könnyű lesz,  
mert a pályák elég rövidek  
(ami távolról sem azt jelenti,  
hogy olyan egyszerűek len-  
nének, amin két perc alatt végig  
tudunk rohanni!).

A zene természetesen katonainduló, a hanghatások pedig tökéletesen passzolnak egy ilyen stílusú játékhoz - erre tehát az is több szót feleslegesen pocékolni. Néhol ■ videók közben elcsúszik ■ hang, de remélem ez csak az általam kézbe kapott tesztverzió hibája.

Hat különböző szinten háromfajta multiplayer módban is játszhatunk, sőt itt választhatjuk a játék összes főszereplőjét. Külön pikantériája a dolognak, hogy a két harcias leányzó is harcba szállhat - akár egymás ellen, akár a férfiakat kergetvén. Amúgy osztott képernyőn zajlik, semmi különleges nincs benne, nekünk annyira nem nyerte el a tetszésünket.



A screenshot from the video game Resident Evil 4. In the foreground, the back of a character wearing a green shirt is visible. In the center, there is a large red vending machine with a white label. To the left of the vending machine, a small red object is on the ground. In the background, a white van is parked on a dirt road. The scene is set in a rural, somewhat desolate environment.

### A műanyag skorpió mérges (ránk)

■ **Sarge's Heroes 2** ■ Army Men univerzum egyik leghangulatósabb tagja, ha nem is a legszebb. Túl sok gondolkodást ugyan a PS2-változat sem igényel, de nem is ez ■ célja. Klasszikus példája a popcorn-játékoknak, amivel bárki elszórakozhat ideig-óráig, aztán amikor befejezte, azon nyomban el is felejt! ■ egészet. Ha egyszer lesz 3. rész, akkor viszont nem ártana, ha kiaknáznák ■ PS2 lehetőségeit.

## NEGATÍVUM

- A főhősök animációja nagyon gyenge
- Még mindig nem Playstation2-től elvárható színvonal, de alakul

**HANG**  **72 %**

**ÉRTÉK**  **70%**





Mechjött a király!

# GUN GRIFFON BLAZE

Playstation 2

Típus	Akció
Kiadó	Working Designs
Fejlesztő	Game Arts
Elérhető dátum	2000. október (PAL)

**M**indig is érdekelt, mi lehet annak az oka, hogy az óriás-robotos játékok csak kevésbé hódítanak a PlayStationon. Ahhoz képest, hogy a japánok mennyire odavannak ezekért a fémmonstrumokért, aránylag kevés az ilyen témájú játék, és persze még ritkább a minőségi, játszható darab. Született ugyan néhány próbálkozás, de - a Front Mission 3-at leszámítva - én valahogy nem találtam olyat, ami néhány percnél tovább lekötött volna, pedig PC-n nagy rajongója vagyok a MechWarrior-sorozatnak. Aztán megjelent a PS2, ami-re aránylag gyorsan - megjelent a Gun Griffon Blaze. Igaz, ugyan nem egy egyedí fejlesztés, hiszen volt már egy előd, ami Sega Saturnon 1996-ban már nagy sikert aratott - ez azonban nem kisebbíti az érdemeit.

A nem is túl távoli jövőben - 2015-ben járunk - hatalmas káosz dúl a Föld nevű zárt osztályon. Japán katasztrófák által sújtva agonizál, az USA megszállt erőket állomásoztat Európában és Ázsiában. Mindenhol természeti csapások és ítélet-idő tombol, az élelem szinte már kincsnek számít a megszállt területeken. Éhínség, bűnözés, anarchia, örület minde-nütt. Feladatunk mi is lehetne más, mint-hogy az erőteljes Western Alliance egyik elit egységének tagjaként beszálljunk az AWG-nek nevezett acél szörnyetegbe, s visszafoglaljuk a megszállt területeket. Is-mét csak a világ megmentése a tét...

A játék típusát tekintve a saját szem-szögű-lövöldözős kategóriába tartozik. Bár vannak benne szimulátor elemek is, az akcióé a főszerep. Senki ne várjon MechWarrior (a PC-sre gondolok!) bo-

nyolultságú mech-konfigurálást, de azért itt is lehetőségünk lesz néhány egyéni módosításra. Az irányítás az analóg joyokkal megy, az egyik a torzót irányítja, a másikkal pedig az alattunk levő sokton-nás, mégis igen fürgé robotot tudjuk mozgatni. Maga a kezelés igen el-talált, egy kis gyakorlás után semmi gon-dot nem fog jelenteni.

A játék akció volta a "műszerfalra" is rá-nyomta a bélyegét, nem kell hosszú per-ceket eltöltenünk a megtanulásával. Ra-dar, távolság- és magasságmérő, lőszer-számláló, sebződéskijelző, a küldetésre kiszabott idő, valamint a pontszámunk az, ami a HUD-ra került. Nem sok, de mindegyik tökéletesen ellátja a feladatát - talán radar kivételével. Ez a ketyere szerintem igen kicsire és kis hatósugarú-ra sikerült, s emiatt néha igen nehéz megtalálni a célpontokat - pláne, ha me-net közben sikerült el is tévedni.

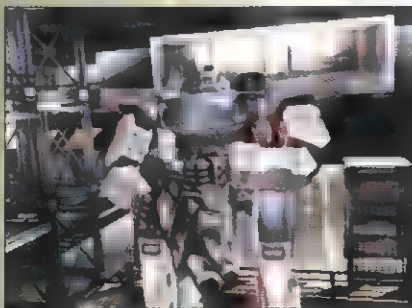
Első lépésünk a Megváltóvá válás útján nekünk szimpatikus pilóta megalkotása lesz, akivel végigküzdjük magunkat a küldetéssorozaton. Talán ennek hosszú-sága az, ami egy kis keserűségre adhat okot, ugyanis igen kevés a küldetések száma. A hat alap misszió teljesítése után nyílnak meg még pályák, de azok száma sem sok, hiába nő a választha-tó mehek száma is - eb-ben az egy tekintetben A Gun Griffon Blaze-nél jobb az Armored Core 2.

Minden küldetés esetében azonnal a csata forgatagába kerülünk, és persze

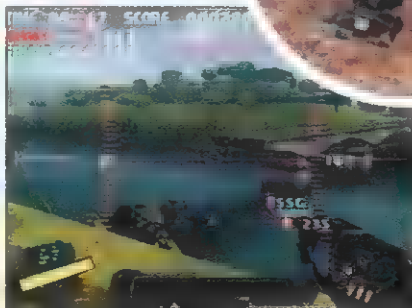
hirtelen azt sem tudjuk, ki-kivel van. (Mi-vel a baráti egységek is csak úgy azono-síthatók, ha már rajtuk van a célkereszt, magasabb adrenalin-szinttel rendelkező játékosoknál néha be is kapnak egy-egy lövést rendesen...)

Feladataink általában a "megkeresni és megsemmisíteni" kategóriából kerülnek ki, de azért akadnak támogató-védő missziók is. Ezekről mindig igen részle-tes eligazítást kapunk, szöveg és kép for-májában. A küldetések előtt kiválaszthat-juk a céljainknak leginkább megfelelő mechet (feltéve, ha már sikerült újabbat szerezni), valamint lehetőségünk van egy másodlagos fegyver, valamint két power-up felszerelésére is. A fegyverek közül némelyik általánosan használható, de vannak csak bizonyos célpontok ellen ef-fektív ölszerszámok is. A másodlagos fegyvereknek van még egy nagy hátrá-nya, mégpedig az, hogy nem igazán ta-lálunk hozzájuk lőszer utánpótlást a csa-tamezőn. Ezeket érdemes előre kipróbál-ni, még a teszt pályán, különben néha ér-hetnek kellemetlen meglepetések.

Aztán elkezdődik a hír. Az egyik pilla-natban még a menüben kotorászunk, a másikban pedig már záporoznak is ránk a lövések. Az biztos, hogy van egy feelingje, bár az ütközetek lefolyása nekem egy kicsit kaotikusnak tűnt. Az AWG-ben ülve ugyan-is már nem áll rendelkezé-sünkre semmilyen térkép. Ha emlékszünk, mi volt a haditerv, akkor kicsit kön-nyebb dolgunk van, ellen-kező esetben aránylag könnyen el lehet kevered-



▲ Itt még egyben van a gép, de ez az állapot nem tart már sokáig

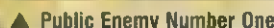


▲ Ööö... tényleg ezt a hidat kellett megvé-denem?



▲ A Challenger 2 rajtja



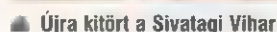
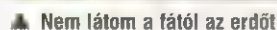


▲ **Buli a parton, a szabad strandon...**

A misziók teljesítése után megkapjuk az értékelést, ahol szinte minden mozzdulatunk szerepel: a kilőtt ellenségek számától kezdve, (még hozzá típusonként), az összegyűjtött bónuszokig. Ha sikerül elérnünk egy bizonyos pontszámot, jutalomként újabb power-upok ütik a markunkat, amelyek jól használhatóak majd a következő küldetéseinkben.


Ugyanez a precizitás figyelhető meg a hangoknál is. A lövések, robbanások hangja, mechék talpainak csattogása, valamint ■ folyamatos rádiózátság nagyon élethű háttérrel varázsol ■ játéknak. A háttérzene is ■ "darálósbab" stílus szülötte, s mint ilyen, persze remekül illik is ■ csaták forgatagába.

B-ChromE  
b-chrome@freemail.hu

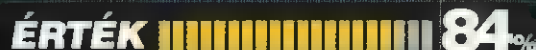


Ez ■ vérfrissítés már igen hiányzott a PS repertoárjából. Bár nem tartozik a szimulátor kategóriába, minden megvan benne, amitől jó egy játék. Érdekes téma, impresszív látvány, könnyű kezelhetőség és izgalmas csaták. Ami a viszonylag kevés küldetést mellől talán még negatívumnak tűnik számomra, hogy semmiféle többjátékos lehetőség nincs. Amúgy, ■■ tudom mi ■ oka annak, hogy a fejlesztők nem igazán fektetnek erre hangsúlyt - plá- ■■ akkor, amikor ■ PS2 elméletileg alkalmas ■ internetes csatlakozásra is. Pedig mekkora csatákat lehetne vívni...

## NEGATÍVUM

- Végre egy igényes meches játék
- Adrenalinpumpáló küldetések
- Az ember szinte  érzi magát a csatatéren

- Néha nehéz megtalálni a célpontokat
- Nincs semmilyen multiplayer mód
- Egy kissé rövid





Sok hűhó semmiért -  
avagy hogyan vesszünk el a részletekben

# ARMORED CORE 2

**E** hónapban két óriás-robot szimulátor is terítékre került. Mindegyikben vannak brilliáns megoldások, és gyenge pontok egyaránt. Az Armored Core első része még PSX-en riogatta/kápráztatta el a játékosokat, ■ ■ Sony legújabb csodamasinájára is készült egy epizód.

Az első háború után vagyunk 67 évvel. A Föld már romokban hever, érte küzdeni már nem igen érdemes. Időközben a maradék emberiség figyelmébe egy új planéta, ■ Mars került. Azonban nem csak egy társaság indul meg, hogy uralma alá hajtassa ezt a bolygót is. A Raven-eknek nevezett zsoldos csapat látja az ebben rejlő lehetőséget, s beszáll a kozmikus hirigbe, remélve, hogy szép szeletet hasíthat majd a tortából - feltéve, hogy lesznek még győztesek. Az odáig vezető út azonban hosszú, rögös és fémroncsokkal van kikövezve.

Kihívásra nem lehet panaszunk, hisz küldetéseinkben igencsak bővelkedik a program. Szám szerint 35 misszió várja epkedve szerény személyünket. Sajnos, néhány küldetésben a tervezők igen csak levetették a súlykot, míg másoknál pedig túl könnyű célt tűztek ki (bár, ez még ■ szerencsésebb eset). Sokszor fordul elő ■ a helyzet, hogy szinte lehetetlen feladat elé állítják ■ szerencsétlen játékost. Az ok, hogy a cél teljesítéséhez nem lehet elég jó felszerelést összeállítani - még akkor sem, ha szinte hibátlanul játszottunk idáig. Az ellenfél gyorsabb, mint ■ mi lehetőséges legjobb konfigurunk, esetleg elérhetetlen áru fegyverre/alkatrészre lenne szükség. Természetesen, sokkal nagyobb erőfeszítéssel, és többszöri nekifutással teljesíthetőek, de én játszani, szórakozni szeretnék, nem pedig vért izzadni. Persze, kell a nehézség, de akkor rajtam múljon, az én ügyességemen, ne pedig a vakszerencsén.

Ez azt jelenti, hogy a könnyebb küldetések után nem szabad elvásárolgatni ■ nehezen megkeresett fabatkákat, hanem tartalékolni kell, hogy legyen elég a későbbi küldetésekre. Ennek persze egyenes folyománya, hogy az alap felszerelésekkel minden egyes feladat még tovább nehezül kissé...

Létezik még egy

megmérettetés, az Arena-nak nevezett küzdőtér, ahol a többi Raven-taggal küzdhetünk meg, mégpedig további pénz- és alkatrész díjakért.

Az, hogy a programozógárda egy része, illetve néhány felmenőjük heveny csuklásban tör ki néha-néha, ■ minden bizonyítással az irányítással küzdő/birkózó játékosok jókívánságainak köszönhető. Ritka az olyan játék, aminek ennyire elfuserált és oda nem illő a kezelhetősége, mint az AC2-nek. A doboz szerint ugyan "Analog Sticks Only", de ez messzemenően nem igaz. Már a kézikönyv ezzel foglalkozó oldalain is a D-gombokat jelöli meg az AC mozgatására szolgáló szervként. Jó, végül is, nem haltunk bele akkor sem, amikor még nem volt analóg. De, hogy a felle nézelődésre az L2/R2 szolgál, valamint, hogy a fordulás olyan lassú, hogy egy birodalmi lépegető előbb fordul meg, mint a mi kis fém-kaszink, az azért eléggé elítélhető. Mikor mindezt a másik analóg joy-jal sokkal felhasználó-barátabb módon megoldhatták volna. Az első pár küldetés után már elment ■ kedvem az egészről - a felszerelgetés nagyon ott van, de ez a kezelhetetlenség iszonyatosan le tudja lombozni ■ embert. (Az még olaj volt a tüzre, hogy néhány nappal előtte játszottam a Gun Griffon Blaze-zel, aminek nagyságrendekkel jobb, igen eltalált kezelése van).

Annak, hogy a játékban egy zsoldos csapat tagjai vagyunk vannak előnyei és hátrányai is. Előny, hogy mi választjuk meg, melyik küldetést kívánjuk teljesíteni (előtérben a zsírosabb jutalmú megbízatásokkal), valamint akkor fejlesztjük AC-nkat, amikor akarjuk, nem szól bele a hadsereg fukar vezetése. Ám, ha kissé leronnyolják szeretett géppunket, annak felújítása ■ a mi zsebünket ter-

Típus	Akció
Kiadó	Crave / Ubisoft
	www.agetec.com
Fejlesztő	From Software
Megjelenés	2000. október 26. (NTSC)
	2001. március 23. (PAL)

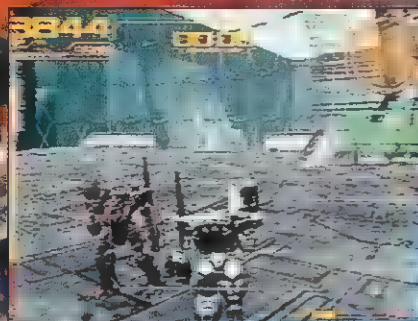


▲ Modern kor lovagja - csak a bolygó má



▲ Figyu! Te balra menj, én majd mögé kerülök





Szabadság a pénzért



Ez vagyok én meg az őszkölöm

heli, s ha nem, vagy csak nagy veszteségekkel teljesítjük a vállalt feladatokat, igencsak nagy lekvárban leszünk a gyengécske bevételek miatt. És sérüléseket nem nagyon nehéz beszerezni, hiszen az ellenfelek nem igen kímélnék, s az ő oldalukon áll az az átok sújtotta irányítás is.

A hadrendbe állított óriásrobotok száma is igen impresszív, hiszen a 45 különféle mobilizált vasszobor mindenképpen tekintélyes választékot jelent. Természetesen, az elején még igen csekély lehetőségeink vannak - 1, azaz egy ilyen birtoklunk - de minél ügyesebben megoldott küldetések után felmarkolt pénzmag megfontolt felhasználása esetén egész gép-parkot vásárolhatunk össze.

Sajnos, a bevételek előtt megjelölt pénz olyan, mint a Lottó-nyeremény. Még lejön belőle a javítás költsége, az elhasznált lőszerjavadalmak pótlása - a végére épp, hogy marad belőle valamicske.

A játék legvonzóbb részének a robotok egyéni felszerelhetőségét tartom. Itt aztán kedvünk szerint adhatjuk-vehetjük az alkatrészeket, fegyvereket - lehetőségeinknek leginkább csak a pénztárcánk szabhat gátat. Rengeteg cucc közül válogathatunk, melyek - természetesen - valamilyen tekintetben módosítják is fém kedvencünk ilyen-olyan tulajdonságait. Ha már annyira felvitte az isten a dolgunkat, hogy nem kell kuporgatni a napi betevő rakétára, érdemes több részegységet/ölőszerszámot is betankolni, hiszen az eltérő jellegű küldetésekben szükség lehet ■ csereberére is. Ha nem vagyunk biztosak tevékenységünk maradéktalan sikerében, az összeállított konfigurációkat ki is próbálhatjuk, mégpedig ingyen (azaz, nem kell fizetnünk a javításért és az elhasznált lőszerért - micsoda figyelmesség!).

A teljes egyénre szabhatóság nem csak a felszerelésekben, hanem a robotok festésében, dekorálásában is megnyilvánul. Nem csak előre eltárolt, hanem egyéni színeket és csapat-emblémákat is szerkeszthetünk, létrehozhatunk. Sőt, lehetőség van a HUD konfigurálására is - ki, mi-



Miért nem elég ez a hely kettőnknek?

ilyen információt szeretne harc közben látni a képernyőn.

A játékban megtalálható a két játékos üzem mód is, melyet játszhatunk osztott képernyőn, vagy akár iLink segítségével is. Itt használhatjuk az alap robotokat is, de lehetőség van ■ küldetéssorozatban már kissé kikupált AC-nk használatára is. Ezután nem marad más hátra, mint ■ helyszín kiválasztása (ezekből is van jó néhány), ■ már indulhat is a hadd-el-hadd. Amikor megláttam ■ játékot, nem mondhatom, hogy ■ szemem kiugrott ■ helyéből elragadtatottságában. A sebességgel nincs gond, fut az rendesen, de valahogy azért többet várna ez ember egy PS2-es programtól. A menük elég design-osak, de a játék nekem kissé csúnyácskának tűnt itt-ott, elsősorban az első néhány küldetés alatt. A másik nagy gondom ■ robotok és ■ környezet viszonyával volt. Nekem nem tűnt "óriás robotnak" az általam irányított fémkaszni - nem érzem azt a "Mekkora monstrosz gazdája vagyok éni!" élményt, az egészen inkább amolyan droid-hangulata van. Ennek ellenére mind ■ környezet, mind ■ különféle objektumok kidolgozottsága és texturázottsága igen részletes, és a különféle robbanások, villanások is vonzzák a tekintetet.

Nem tudom, a zenészek honnan gondolták, hogy az általuk kreált "műremek" megfelelő zenei aláfestést adhat ■ játéknak. Oké, ■ művészek egy kissé elborultak - de a tesztelők viszont süketek?! Valami hihetetlen rossz, techno-alapú csörmpölés adná ■ háttérzenét - már annak aki bírja ezt az akusztikai atomcsapást. A játék hangjai sem ostromolják az egeket minőségileg, de legalább érződik valami odafigyelés rajtuk.

Nem maradt más hátra, mint ■ végítélet. A játékban nagyon sok jó ötlet van, valamint a küldetések is hosszú időre odaszegezhetik a játékost a TV képernyője elé - amennyiben megbarátkozik az irányítással. Nem rossz játék, de ha valaki ■ stílusból valami igazán cool programmal szeretne játszani, az ne ezt, hanem inkább a Gun Griffon Blaze-t válassza. Lehet, hogy az rövidebb, de a hangulata helyből átugorja az AC2-t, bár a kétjátékos üzem mód és a részletes konfigurálhatóság abból igencsak hiányzik...

B-Chrome

b-chrome@freemail.hu



A kis hamis, így akar elrejtőzni

## ÖSSZEFOGLALÓ

Annak idején játszottam még a PSX-es első résszel, és elég sok negatív tapasztalatot szereztem. A PS2-es folytatást meglátva reménykedtem ■ technika és az azóta eltelt idő jótékony hatásában, de ismét csalódnom kellett. ■ sok csili-vili alkatrész és ■ küldetések kiötlése után, úgy látszik, nem maradt elég energia és tehetség ■ játékmenet kidolgozására. Kár érte, hiszen nagyobb odafigyeléssel egy nagyon jó játék is lehetett volna.

## POZITÍVUM

- Rengeteg alkatrész és felszerelés, melyekkel egyénivé tehető a robot
- Nagy számú küldetés (kb. 35)

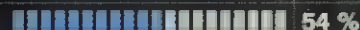
## NEGATÍVUM

- Hihetetlen gyenge irányítás
- Borzalmas a háttérzene

GRAFIKA



HANG



ÉRTÉK



73





"Tomb Raider a levegőben"

# SKY ODDYSSY

PlayStation2

Típus	Ügyességi
Kiadó	SCEE
	www.scee.com
Fejlesztő	Sony
Kiadás dátuma	2000. november
	2001. április (PAL)

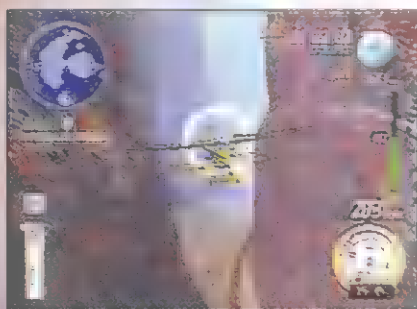
**M**int ahogy azt 2001. márciusi számunk előzetesében is olvashattátok, a Sky Odyssey az a játék, amelyet egyedi koncepciója miatt nem igazán lehet semmilyen más játékkal összehasonlítani. A készítő által kitalált "légi Tomb Raider" ugyan első olvasatban nagy eséllyel pályázhatna dobogós helyre az Év Legsülettelebb Reklámszlogenének képzeletbeli versenyén (nagy mellű repülőgép?!), mindenesetre a játékkal történő megismerkedés után azért mindenkinek el kell ismernie, hogy mégis csak van benne valamilyen rá-

ció. Egy olyan játékban, amelynek főszereplői repülőgépek, a egyszeri játékos ugyebár vad légi párharcokra és hajmeresztő légi manőverekre számít, ahol a legfontosabb segédeszköz a tűz gomb, de esetünkben ez csak részben igaz. A "hajmeresztő légi manőverek" ebből igaznak is bizonyulnak, ugyanis a szerzők kizárólag erre alapozták a játékélményt. A játék legnagyobb részét képező "kaland" mód története szerint egy elveszett térkép darabjait keressük, és minden egyes darab felkutatásához egy bizonyos útvonalon kell úgy végigrepülnünk, hogy közben nem verjük oda magunkat a földhöz. Ez első körülből annyira hangzik izgalmasnak, mint mondjuk egy életre-halálra szóló viadal két csiga között - mindenesetre az útvonalak megtervezésével és a legextrémebb időjárási körülmények létrehozásával a szerzőknek mégis sikerült azzá tenni.

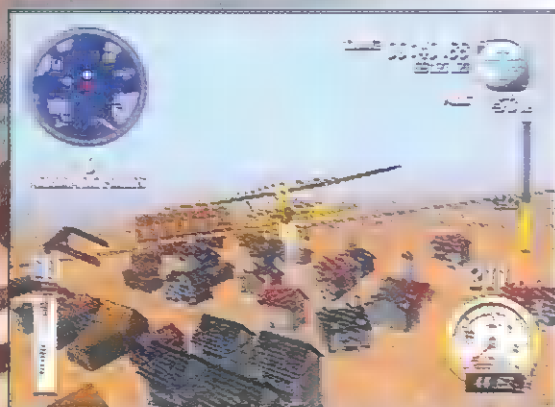
Hogy a "szimulátor" címke semmi esetre sem aggható a játékra, az már az első tréningrepülés alkalmával kiderül. Pontosabban még előtte, lévén első dolgunk, az irányítás nehézségének kiválasztása, amelyből könnyű és normál fokozathoz lehet szerencsénk. Az előzőnek érdekes báját kölcsönöz, hogy így kizárólag a "kaland" módot választhatjuk a menüpontok közül. Az irányítás egyébként - elméletileg -

normál fokozaton is elég easy: az egyik analóg karral kezeljük a magassági kormányokat és döntjük be a gépet, míg az L1/R1 billentyűkkel csúrhajtuk jobbra/balra a gépet. Ugyan egy igazi szimulátor rajongó hideglelést kapna attól, ahogyan a gépek reagálnak a kormánymozdulatokra, de itt a történet nem az élethűségről szól.

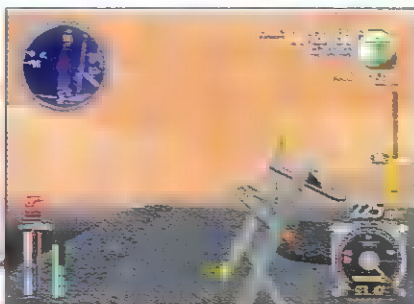
Kezdetben három repülhető gép közül választhatunk: egy kétfede-lű (Swordfish), egy vadászgép (Messerschmitt Bf-109) és egy sugárhajtóműves masiná-ból áll a választék. Ezeket megpillantva a fentebb említett szimulátor rajongó egyenesen meg is fagy: a bizonyos "Swordfish" csak annyiban emlékeztet névadójára, hogy ez is kétfede-lű (ez inkább egy Tiger Moth iskolagép), a Messerschmitt is csak igen távoli megköze-lítése az eredetinek, míg az utolsó fiktív da-rabról egyetlen jóézésű pilóta sem hinné el, hogy ez az izé tényleg képes repülni. Ez per-sze esetünkben nem különösebben nagy baj: hogy az élethűség körülbelül a kétszázadik helyen szerepelt a játékkal szemben támasztott elvárások listáján, azt mi sem bizonyítja job-ban, mint hogy a tréning mód startolással/lan-dolással foglalkozó részében mindhárom masi-nánál 250 km/h-s felszálló- és 150 km/h-s le-szálló sebességet javasolnak... (Ettől függetle-



▲ Egy újabb checkpoint a szurdokban, ahol a sziklák jól ki szur(d)nak velünk



▲ Ilyenkor sajnálom, hogy nem születtem bombázónak



▲ Ideje leszállni



▲ A feladat egyszerű: leszállás a vonaton





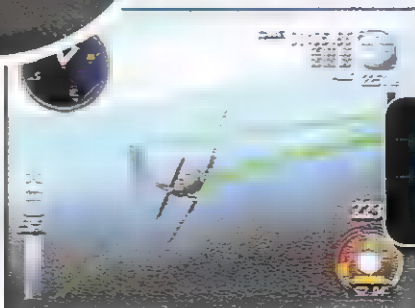
### ▲ Hahó, fiúk, elvisztek Pearl Harborig?

Az igazi izgalmatok természetesen az Adventure mód tartogatja. Ennek küldetései gyakorlatilag arról szólnak, hogy fel kell szállnunk A repülőtéről és egy bizonyos, szintén körök (vagy ha úgy jobban tetszik: checkpoint) által meghatározott útvonalon végighaladva épségben el kell jutnunk B repülőtérré. Apró problémát jelent, hogy azt a bizonyos útvonalat a késztők határozták meg, és ők mindent elkövettek, hogy valami kis kedvessel szolgálganak számunkra:

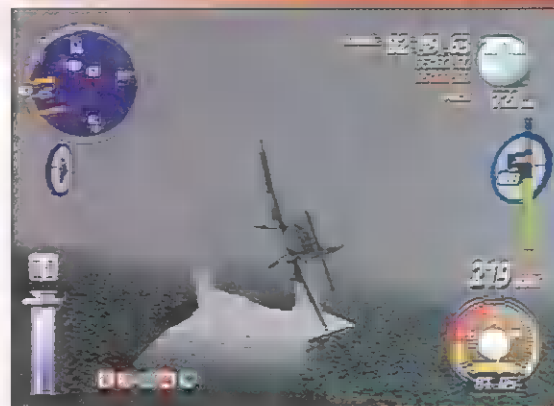


▲ Az útvonalrepülésem mindig is tökéletes volt

■ gép mögé, következésképp "kissé" bonyolult úgy átrepülni egy checkpointon, ha nem látjuk pontosan, hogy a gép merre halad), de a játékelmény tényleg kiváló, amihez nagyban hozzájárul az eltaltalt kísérőzene és ■■ igen ütős nehézségi fokozat.



▲ Na jó, húzzuk innen ■ csikot!



▲ Úgy zuhog az eső, hogy még a futóműveket is kinnhagytam

A Sky Odyssey mindenképpen egyedülálló játék, legalábbis abban a tekintetben, hogy ilyen játék még nem nagyon volt egyetlen platformon sem. Ugyan az irányítással kanyarodásnál rendszeresen meggyűlik a bajunk, és a grafikai megvalósítás is hagy némi kíváncsimakat maga után, az egyedülálló játék koncepcióból kibontakozó remek játékelény miatt azonban ember hajlandó megbocsátani ezeket a baklő-véeket is. Csak remélni tudjuk, hogy lesz második rész is, ami látvány tekintetében is valóban nyújtja, amire egy PS2 képes. Hogy meghallgassanak a készítőik, holnap teleírjuk eget Sky Odysseyvel lovakkal.

## NEGATÍVUM

- Gyenge grafika
- Néha zavaró kamerakezelés

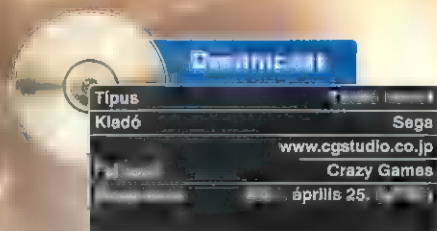






A szívbajt hozza rád

# ILLBLEED



**A** jó horrorfilm ismerve nyilvánvalóan az, hogy ■ megtekintése után félünk leoltani ■ szobában a vilányt. Mert a jó horrorfilmben a legapróbb, hétköznapi semmiségek is ijesztően hatnak: elég egy hunyorgó lámpa, vagy egy gyanús folt ■ padlón, s már is iszonyodva gondolunk rá, vajon mi vár szerencsétlen főhősre. Az Illbleed egy olyan próbálkozás, amelyben ezeket a filmes fogásokat most egy játékba próbálták átültetni.

A történet eleinte nem túl érdekesen indul, a bevezető intro mondhatni lagymatag. A főhősnő, Eriko Christy beszédet mond népes hallgatóság előtt, ■ egy ügyesen előadott rémtörténettel megnyeri az iskolája előadói versenyét. Ezután megismerkedhetünk a játék három további szereplőjével, akik lelkesen sietnek Erikához elűjságozni, hogy a közelben nyílt egy ún. horrorpark, melynek versenyein észvesztő magas díjazást ígérnek. Erikonak gyanús a magas összeg, ezért nem osztja ■ barátai lelkesedését, akik - otthagya az ő jegyét - végül nélküle vágnak neki ■ kalandnak... Három nap eltelte után - ez végül is nem meglepő - Eriko kezd hiányolni a barátait, s a keresésükre indul. A horrorparknak már a pénztárosa is eléggé bizarr figura, de ez nem riasztja el hősnőnk, s belép a rémisztő kapun. A szerepét átvéve természetesen ránk vár ■ feladat: felkutatni az el-

vesztett barátokat. A virtuális horrorpark grafikailag egész pofás, ami ugyanúgy az egész játékról elmondható. A létesítmény több épületből, illetve több körzetből tevődik össze. Ahogy belépünk, jobbra három szolgáltató helyiséget kereshetünk fel: a fényképészt, ahol állást menthetünk (ezt egyébként később kis fényképező fülkében is megtehetjük), a gyógyszertárat, ahol - mily meglepő - gyógyszereket avagy ételt vásárolhatunk, és a bankot, ahol jó pénzért meg lehet vásárolni az elhunytak holttestét... (Mármint ha már nem először van dolgunk a játékkal, és az egyik karakter már bekrepált.) A másik irányban először is egy temetőbe mehetünk át, ahol megtanulhatjuk a játék alapvető szabályait - ezekre hamarosan itt is kitérünk. Azon kívül egy különös kórházba léphetünk be (ilyen sürgősségi osztály is lesz máshol is), ahol feltámaszthatjuk a halottainkat, gyógyító, életmentő műtéteket rendelhetünk (ezek már önmagukban is elég vérszjósólóan hangzanak), valamint - ha már vannak mesterségesen beültethető "implantjaink" - fejleszthetjük is a karaktereinket. Mint-hogy kezdetnek csupán 3000 dolcsink van, abból nem sokra futja (legfeljebb néhány gyógyszerre), ezért ■ játékos óhatatlanul rá van kényszerítve, hogy bejárattal szembeni lépcsőn felmászson, és meglátogassa ■ mozikat.

Egy bizonyos Michael Reynolds filmproducer rémséges munkáiba nyerhetünk bepillantást - sőt többet is annál. Nos itt kezdődik tulajdonképpen ■ horror. Az első filmmel egy kiégett fogadó

szolgáltatja ■ díszletet. A film története szerint a fogadó tulajdonosa roppant büszke volt a fiára, Jimmyre, aki nagy baseball-tehetségnek indult. Apa és fia együtt gyakoroltak a fogadó pincéjében kialakított edzőteremben. A fiú előtt ígéretes karrier állt: csapatával megnyerte a helyi bajnokságot, ami után apja nagy ünnepséget rendezett. Egy nap épp ■ pincében edzettek, amikor fent néhány gyerek tüzzel kezdett el játszani. Pillanatokon belül ■ egész épület lángba borult. Jimmy keserves kínok között halt meg, ■ az apja is súlyosan megégett. Utóbbi azonban valahogy túlélte ■ tragédiát, ■ bosszút esküdött. Felkutatta egyenként a "csínytevőket", s mindegy-szálig végzett velük - egy lángszórával.

Azóta pedig a házban kísért...

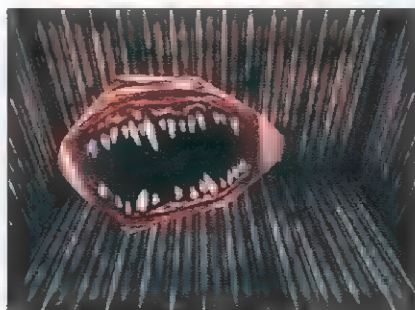
A filmeknél először is karaktert lehet választani, aminek azonban elsőként még nincs értelme, merthogy Erikonak ehhez előbb ugyebár meg kell találnia legalább egy társát. Ami a játékmenetet illeti, azt el kell ismerni, hogy a forgatókönyvíró elképesztően sok "tréfát" talált ki.



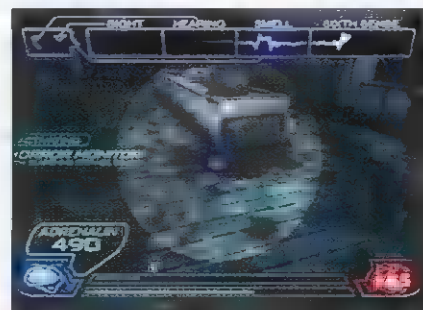
▲ Estimese horror helyett - ha jó csatornára váltunk



▲ Tán túl nagyot ütöttem ■ kobakjára?



▲ Ez aztán a vadhús rostosn



▲ Gyanús az ■ vérfo!l!



## BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

Resident Evil Code Veronica

Resident Evil 3: Nemesis 01/01 83%

Illbleed

Hogy csak az első szintről ragadjunk ki néhány példát: az üszkös falú ház bejáratánál leszakad a padló, később az ebédülőben hirtelen felénk repülnek a konyhakések, benyitva az egyik mellékhelyiségbe egy oszló tetem néz velünk farkasszemet - már amennyire a kikanidkáló szemgolyója engedi.

A legnagyobb ellentmondás azonban az, hogy az ilyen eseményeket lehetőleg nekünk el kell kerülnünk. Másként fogalmazva: gyakorlatilag az a lényeg, hogy unalmassá tegyük a horrorfilmet. Ha idejében felfedezzük mondjuk a képet, amiből egy zombi ugrik nekünk, akkor csak kikukucska! ■ fazon, mire hősnőnk annyit mond: "Klassz!". Ez így még nem is lenne rossz, de a hétköznapi ijesztgetések egyszerűen meg sem történnek: nem folyik ki a folyosón a vér a padlóra, nem csörren meg ijesztően a telefon, nem lesz zárlatos a falilámpa - csak egy jellegzetes hangeffektus tudatja, hogy ott valami rémisztő volt. Ilyenkor már nem igazán érteni, hogy hősnőnk mit is talál olyan "klassznak" az adott helyzetben...

A rémségek felismerésére az ún. horror monitor szolgál. Ez egy különleges szemüveg, amit mindjárt a szintek legelején meg kell találnunk, s ami ezután az adrenalin-szintünk csökkentésével megmutatja azokat a helyeket, ahova esetleg trükköket rejthettek el, illetve meg is jelöli azokat. A jelölések (fénylő pontok) a szemüveg levétele után is láthatóak maradnak, szóval mindezek után már csak oda kell mennünk hozzájuk, és kutakodnunk kell. A leplezett csapdákon kívül számos helyen különféle tárgyakat találhatunk: kötszert, ételt, adrenalininjekciót, a kerettörténetet részletező dokumentumokat, naplókat, és van néhány speciális

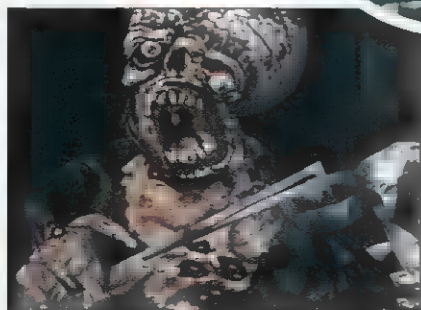
cucc is, melyek általában a szintek végénél, a fő-ellenségek felkutatásához kellene. A szemüveggel szinte gyerekjátéknak tűnik az egész horror-móka, azonban csak addig szórakozunk önfeledten, míg nem az adrenalin-kijelző nullát nem mutat. Ha minden pontot megjelölünk, ez csakhamar be fog következni, lévén a legtöbb helyen végül is nincs semmi. Márpedig az adrenalin-szintet azzal tölthetjük folyamatosan, hogy csapdákat, ellenségeket semlegesítsünk. Fontos tehát, hogy csakis a trükkös pontokat jelöljük meg, s az egyéb gyanús helyeket (ahol tárgyak rejtőzhetnek) csak manuálisan kutassuk át. De hogy honnan tudhatjuk, melyek a trükkös helyek? Nos ha felpillantunk a játéktér tetejére, ott egy-egy kijelző mutatja az érzékszerveink által tapasztalt dolgokat: úgymint a látványt, a zajokat, a szagokat, valamint a hatodik érzékünk sugallta megérzéseket.

Az egyes szintek - vagy ha úgy tesszük: filmek - teljesítéséhez bizonyos követelményeknek kell megfelelnünk. Ha csak simán átvirgódunk valahogy, úgy is megnyílnak a mozok, de a bonuszok elnyeréséhez hozni kell a követelményt. A moziba való belépéskor kiírja a gép, mennyi idő alatt kell átmennünk az adott pályán, ennek során mennyi csapdát kell semlegesíteni, milyen gyors szívveréssel, illetve energiával kell majd végezni, még hogy a végén minimum mennyi adrenalin-szinten kell

áll-  
nunk  
és maxi-  
mum  
mennyire vére-  
zhetünk.

Ezzel tulajdonképpen fel is soroltuk az összes tényezőt, amire a játék során ügyelnünk kell. Az utóbbi négyhez tartozó elég szemléletes kijelzőt a játéktér alján láthatjuk. Amennyiben szívrohamot kapunk, elgyengülünk, vagy elvérzünk, a szereplésünkért kapott posztumusz díjunkt Michael Reynolds "közsegély-alapítványának" utalják át... Hacsak nincs még egy karakterünk tartalékban!

Egyes csapdák ijesztgetnek, s a szívverést szaporítják, míg mások komoly fizikai sérüléseket is tudnak okozni. Ha túl gyorsan ver a szívünk, akár el is ájulhatunk, még rosszabb esetben infarktust kapunk. Amennyiben nyugton maradunk, vagy csak sétálgatunk, a lassacskán alvad a vérünk, viszont futásnál vagy ugrálsnál egyre erősödik a vérzés. Ilyenkor egyébként nem csak az elvérzés jelenthet problémát: a vérvesztéssel összefüggésben túlságo-



▲ Ott egy fog extrahálásra szorul - bár talán az egész fej is



▲ A lángszórós energiája végtelen? Jobb lesz menekülni!



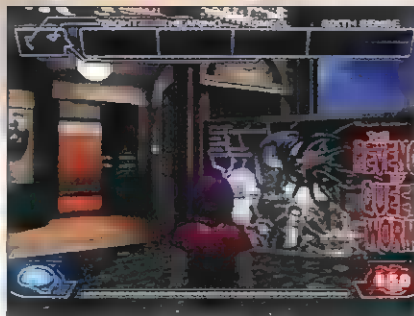
▲ Lám a horror monitor a ruhán is átlát! Kár, hogy ott az a lécs...





▲ Kevin akkor mostantól a csapat tagja

san is lecsökkenhet a pulzusunk, úgy-hogy néha az is előfordul, hogy növelni kell a szívverést - erre pont alkalmas például egy sexmagazin. A vérzést nagyban növelheti, hogy akad egynéhány zombi vagy más rusnya kreatúra, akik nem csupán ijesztgetnek, de bonyóznak, karmolnak is. Kezdetben csak pusztá kézzel védekezhünk ellenük, ám később majd egy baseball ütővel egyengethetjük ■ bibircsókös fejüket. Igaz, konkrétan ez a fegyver csak az első szintnél van meg, de persze a többinél is találunk hasonló alkalmatosságot. A küzdelmeknél egy "ringbe" vagyunk kényszerítve, ezért egyszerűen elfutni sajnos nem lehet. Ilyenkor az irányítás is megváltozik: az átkonfigurált gombki-



▲ No lássuk, mi a mai műsor!

osztásba beiktatódik egy ütő gomb, és egy elugrás gomb is. Az elugrás kiváltképp hasznos, ha ketten támadnak ránk egyszerre, ugyanis a program van annyira korrekt, hogy az ellenség egymást is tudja kaszabolni - vagyis ha minket nem találnak el, akkor egymást fogják. Az erősen behatárolt küzdőtérrel láthatunk egy miniatűr helikopter-leszállót: ez a menekülés egyetlen módja - ha netán túl rosszul állna a szénánk. Fura módon egy kötélletrát eresztenek oda nekünk (még ha fedett helyen is vagyunk). Hozzá kell azonban tenni, hogy a létra megérkezéséig egy jó pár-szor integetnünk kell (a B gombbal), szóval nem olyan egyszerű egérutat nyerni. Pedig hát néha muszáj, mert van úgy, hogy az ellenség sérthetetlen, ■ ■ menekülés az egyetlen út ■ győzelemhez... Az irányítás megváltozása kapcsán mellesleg még azt is érdemes megjegyezni, hogy a tárgylistát behozó Start gomb átminősül egy sima pauzává, vagyis a csaták közben nem lehet gyógyítanunk magunkat! A virtuális horrorparkban összesen hat film díszletei között tehetünk látogatást, a legvégén pe-



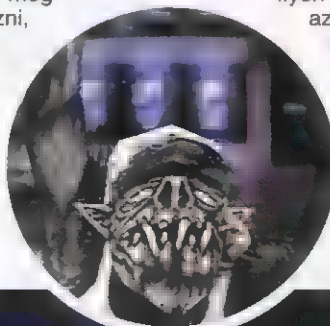
▲ A paciens jobb lesz, mint új korában!

dig a házigazda múzeumában zajlik a végső összecsapás. Hogy csak címszavakban jellemezzük a filmeket: van bennük többek között misztikus gyilkos, láncfűrész, és óriáshernyó is. Egy pálya bejárása sok gyakorlás után is úgy fél óra, azaz rémüldözhetünk egy darabig. Idegborzó zenékkal és hanghatásokkal fűszerezve ■ horrorfilmek világának szinte valamennyi hatásvadász jelene fel lett sorakoztatva: ezt el kell ismerni. Ennek ellenére az Illbleednek valahogy nem sikerült elérnie a célját. Az ötlet nagyon jó: kísérteties helyeken mászkálni, s minden apró semmiségtől megijedni - csak épp kivitelezhetetlen. Filmeken remekül meg lehet koreografálni a sokkoló epizódokat: ahogy a főhős rémült tekintettel bámul ■ sötétségbe, majd hirtelen megcsörren mellette a telefon, és ez a frászt hozza rá. Az

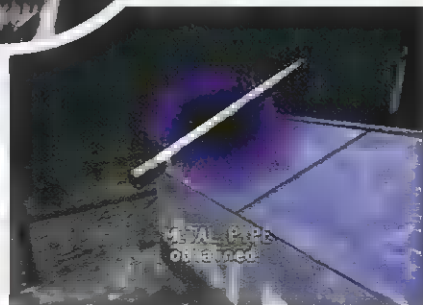
ilyen művészi "eszközök" azonban megfelelő előjáték nélkül - amire egy játékban sajnos nem igazán van lehetőség - mit sem érnek. Nagyon érdekes játék az Illbleed, de nem igazán ijesztő.

V.Z.

vzoli@vogl.hu



▲ Hol késik már ■ ■ helikopter?



▲ Aki kukázik, az talál

## ÖSSZEFOGLALÓ

A túlélős horror műfajának egy furcsa oldalhajtásával ■■ dolgozunk. Semelyik játékban nem ijesztgettek még ennyit minket, de talán éppen ezért túl sok is ■ ijesztés ahhoz, hogy komolyan lehessen venni ■ dolgot. ■ játék atmoszférája inkább egy horrorparódiához fogható: "mindent bele" kotyvalék jó sok vérral megöntözve.

## POSITÍVUM

- Ezerféleképpen ijesztgetik az embert
- Újszerű játékmenet
- Változatos helyszínek

## NEGATÍVUM

- Túlzásba vitték ■ csapat mennyiségét
- Némely csapatát lehetetlen észrevenni a sok haszontalan "célpont" miatt

CIKAPARA 85

HANG 92

ÉRTÉK 78



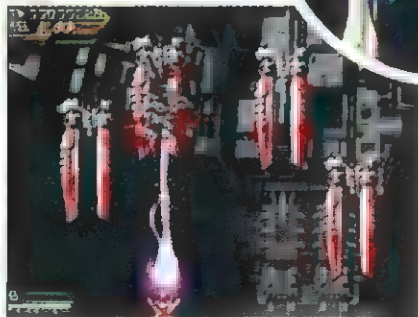
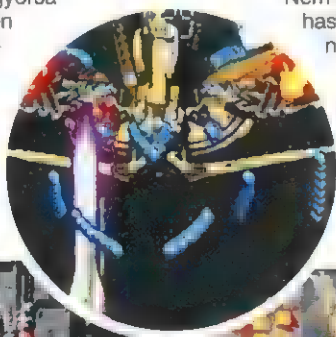


## Mars ■ Marsról!



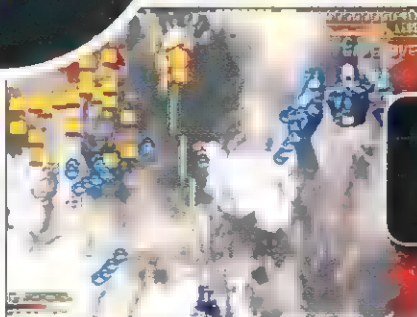
Típus	Lövöldözős akció
Kiadó	Capcom
www	www.capcom.com
Capcom	Capcom
Megjelenés	2007. április 27. (USA)

A cseppet sem könnyű hadművelethez két különböző úrhajó közül választhatunk. Bár annyira nem is különbözöek; úgy érte, hogy csak színükben, gyorsaságukban és a tűzerejükben mások, de ■ nehézfegyverzet alapvetően mind ■ kétónél azonos. Van az R-gommbal működő ún. Piercing Cannon, ami egy igen komoly ágyú, csak épp jóval ritkábban lehet elsütni, mint ■ sama gépágyút. Egy másik,



▲ **Érkezésünket már az űrben is várják**

Nem is olyan rég itt az újság hasábjain volt alkalmam panaszkodni, hogy milyen embertelenül nehéz játék ■ Giga Wing 2, és most tessék: itt ■ párja. A Giga Wing 2-vel ellentétben azonban a Mars Matrixban legalább van esélye az embernek. Néhányszor ugyan el-



▲ **Hullik az arany dögivel!**

V.Z.

vzoli@vogel.hu



## ▲ Az épületekért extra "Rubik kockák" járnak

## ÖSSZEFOGLALÓ

■ Mars Matrix ■ utóbbi ■ egyik legnehezebb, ■ ugyanakkor mégis nagyon élvezetes lövöldözős játék. Miután elsajátítottuk ■ játék alapvető technikáit, már ér minket sikerélmény, és látjuk magunk előtt a célt - nem úgy, mint sok más hasonló programban, ahol a család az egyetlen megoldás.

**POSITIVE**

- Jópofa nehézfegyverzet
- Megnyitható extra üzemmódok

## NEGATÍVUM

- Már a legelején is borzasztóan kemény
- Nincsenek felvehető fegyverek





Alaposan behálózva

## SPIDERMAN

Dreamcast

Típus	Akció
Kiadó	Activision
Fejlesztő	Treyarch / Neversoft
Megjelenés	2001. április (NTSC) 2001. május (PAL)

**K**i ne ismerné Superman és Batman mellett a harmadik legismertebb szuperhős figurát a világon - Spidermant, a Pókembert? Az amerikai szuperhőskultusz ugyan mára egy kicsit más irányba terelődött, de a hetvenes évek tájkán még ■ volt a meghatározó irányzat. A Marvel Comics ki is használta ■ piac éhségét eme sajátos remekművek iránt és megannyi szuperhőst kreált, amelyek közül az egyik legsikeresebb kétségkívül Spiderman volt. Annak idején kisiskolás koromban már léteztek ezek a színes füzetek, de a vasfüggöny miatt csak igen kevés jutott be az országba belőlük. Jól emlékszem rá, hogy csak ■ tehetősebb osztálytársaim rendelkeztek egy-egy rongyosra "olvasott" Pókember képregénnyel. (Ezek nagy része sem angol nyelvű volt, legalábbis az emlékeimben derengő "Spindelmann" és "Edderkoppen" címek nem erre utalnak...)

A konzol (számítógépes) játékok megjelenésekor kézenfekvő volt ■ Pókember-kultusz digitális formába öntése. Megannyi

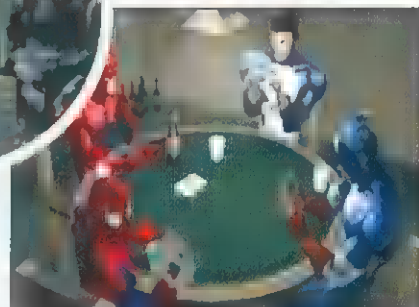
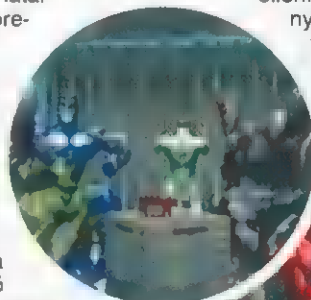
de a név általában eladta őket. Hogy az Activisionnek miért pont most jutott az eszébe egy újabb Pókember-játékot piacra dobni, azt mondjuk nem tudom, mindenesetre támogatom őket az elgondolásban, mert sikerült maradandó játékot alkotniuk. És ezt nemcsak ■ jelen teszt tárgyát képező Dreamcast változatra értem, hanem ■ korábban megjelent PSX-re is.

A játék sztorija egy hatalmas turmix. Több képregény története rövidített formában, igen profi módon összevágyva. Le a kalappal azok előtt, legalábbis akik összehozták az egészet. Az igazság az, hogy szinte egyáltalán nem érezhető, hogy a játék folyamán feltűnő szuperhősök papírmegjelenése között majdnem évtizedes különbségek vannak. Olyan szereplők vannak egymás mellé téve, akik egyetlen képregényben sem "találkoztak" személyesen, és mégsem tűnik butának az egész. A játék végén az összes szereplő megjelenik egy búcsú erejéig: a jófiúk (plusz egy lány) buliznak és verik a blatot, a rosszfiúk pedig hasonlóképpen cselekednek, de a dutyiban. Hehe.

A történet alakulását a pályák közti átvezető animációk révén tudjuk figyelemmel kísérni. Már a játék legelején kiderül, hogy szegény főhősünk a "Kész átverés show" éppen aktuális áldozata. Egy Spiderman-ruhába öltözött figura (Mysterio) elrabolja ■ dr. Otto Octavius bemutatójának lényegét képező berendezést. Ezek után már nemcsak a rosszfiúk fognak keresztbe tenni nekünk, hanem még a rend éber őrje is ■ mi bőrünket szeretnék kiterítve látni

a kandalió előtt a padlón. Vagyis alapos mínuszról indulunk, de tisztázhatjuk a nevünket. Ez persze nem lesz könnyű.

Hősrünk irányítása egyszerű, az alapmozdulatok elsajátítása pedig pár percet vesz csak igénybe. Az első pálya tele van forgó kérdőjelekkel, ahol segítséget kaphatunk az éppen aktuális akadály leküzdésére. Spidey a nagyobb távolságokat hálózó képességével tudja leküzdeni. A távolabbi helyekre a jobb flippergombbal aktiválható "átlengést" használhatjuk. Szintén ez ■ funkció ajánlatos a zárt terekben való közlekedés felgyorsítására. Igen fontos mozgólát a függőleges fonalfelhővés (zip-line up), amivel ■ adott helység plafonjára tudunk ugrani. Ezt szintén többször kell majd használnunk, de korántsem lesz olyan általános, mint ■ lengedezés. Az ellenfelek semlegesítése eleinte könnyű lesz: egy-két jól irányzott pofon megteszi a hatását, de akár a pókhálónkkal is simán földre kényszeríthetjük őket. Később már sokkal nehezebb



▲ Egy kis lazítás a jól végzett munka után



■ Nem vagyok fagyaltból, Venom!



# playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!

Megrendelés esetén kérjük,  
hogy a mellékelt megrendelőlapot  
töltsd ki nyomtatott nagybetűkkel,  
és küldd vissza postán vagy faxon  
(350-8731)

# CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU  
minden száma két CD-ROM-mal  
jelenik meg.

# PC GURU

# CHIP

A CHIPTÁR mindenkinek  
nélkülözhetetlen segítség.

# PC GURU

# playtime!

eket tudjuk magunkhoz húzi



▲ Főnök, az ott nem lesz jó...

Előfizetem a PLAYTIME! Magazin:

☐ példányban egész évre 11592 forint

☐ példányban fél évre 5796 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazin:

☐ példányban egész évre 11424 forint

☐ példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

☐ példányban egész évre 15456 forint

☐ példányban fél évre 7728 forint

Név: .....

Cég neve: .....

Cím:    .....

Fizetés módja: ☐ csekken (a kiadó biztosítja)

☐ átutalással

Kelt: .....

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2001/06

## Megrendelem az alábbi kiadványokat:

- |                                     |  |                |
|-------------------------------------|--|----------------|
| <input type="checkbox"/> példányban | CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel             | 1120 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel           | 980 forintért  |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció I.: PC GURU 1999/5., 6., 7. száma   | 1555 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció II.: PC GURU 1999/8., 9., 10. száma | 1555 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció III.: PC GURU 1999/11., 12. száma   | 998 forintért  |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció IV.: PC GURU 2000/2., 3. száma      | 1331 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció V.: PC GURU 2000/4., 6. száma       | 1331 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció VI.: PC GURU 2000/7., 8. száma      | 1331 forintért |

Név: .....

Cég neve: .....

Cím:    .....

Fizetés módja: ☐ csekken (a kiadó biztosítja)

☐ átutalással

Kelt: .....

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó • e-mail: terjesztes@vogel.hu

2001/06

A **PLAYTIME!** Magazin korábbi számait most még megrendelheted a Kiadótól!  
Talán találsz bennük néhány érdekességet is, de ha ráadásul még szerencséd is  
van, nyerhetsz velük egy PS2-t is!

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2000/1 számát:

☐ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/1 számát:

☐ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/2 számát:

☐ példányban egy példány 1288 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/3 számát:

☐ példányban egy példány 1288 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/4 számát:

☐ példányban egy példány 1288 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/5 számát:

☐ példányban egy példány 1288 forint

Név: .....

Cég neve: .....

Cím:    .....

Fizetés módja: ☐ csekken (a kiadó biztosítja)

☐ átutalással

Kelt: .....

Aláírás

# CHIP

# PC GURU

# CHIP

# CHIP

# playtime!



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.  
Pf. 210

1300

Belföldre  
belföldi postai  
szolgálaton át  
küldjük, az  
esetleges díjakat a  
címezett fizető



Belföldre  
belföldi postai  
szolgálaton át  
küldjük, az  
esetleges díjakat a  
címezett fizető



Belföldre  
belföldi postai  
szolgálaton át  
küldjük, az  
esetleges díjakat a  
címezett fizető



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.  
Pf. 210

1300

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.  
Pf. 210

1300

**playtime**

Ha előfizetsz, olcsóbb!  
Megrendelés esetén kérjük,  
hogy a mellékelt megrendelőlapot  
töltsd ki nyomtatott nagybetűkkel,  
és küldd vissza postán vagy faxon  
(350-8731)

**CHIP**

A CHIP Magazin és a PC GURU  
minden száma két CD-ROM-mal  
jelenik meg.

**PC GURU**

**playtime**

...ítás a jól végzett munka után



...ok fagyaltitból, Venom!







Dreamcast

Típus	Verekedős
Kiadó	Capcom
Fejlesztő	Capcom
Megjelenés	2001. április 13. (PAL) 2001. május 8. (NTSC)

# PROJECT JUSTICE

## Igazságosztók Magasiskolája

**M**anapság kevesen akadnak, akiknek gö-zük sincs róla, mi is az a manga - még magyar viszonylatokban is. A felkelő nap országában oly népszerű képregények immár ■ egész világon igen keresettek, még a jelentéktlenebb alkotások is tetemes rajongótáborra mondhatnak magukénak. Ebből adódóan aztán biztos sikerrecept a manga hősök

játékokban való szerepeltetése, aminek a legnagyobb mestere - ha lehet ilyen titulust kiosztani - minden bizonnyal a Capcom. A játéktérmekekből már ismerős lehet a Rival Schools című bunyós játékuk (igaz, szinte nincs is olyan verekedős anyag, ami nem a játéktérmekekből származik), mely egyértelmű bizonyítéka a fenti elméletnek: ■ adok-kapok közel sincs olyan kifinomult, olyan dinamikus, mint mondjuk a Tekken kaliberű játékokban, a karakterek mozgása és ■ koreográfia sokkal "együgyűbb", és mégis: a játéknak immár ■ második része készült el ■ népes rajongótábornak hála. Az igazi rajongók mindegyik figura életétörténetét betéve tudják, merthogy az alkotók gondoskodtak róla, hogy képregények oldalain lehessen olvasni valamennyi szereplőről, hogy amikor a srácok leülnek játszani, már mindegyiküknek meglegyen ■ kedvenc karaktere. Ha egy kicsit rosszmájúak akarnánk lenni, akkor tulajdonképpen azt is mondhatnánk, hogy ■ játék tulajdonképpen másodlagos. Am nem mondunk ilyet, hiszen azért van néhány teljesen egyedi vonása a Project Justice-nak, amiről hamarosan szólni fogunk, de mindenek előtt - ha már így vezettük fel a dolgot - akkor következzen az ■ bizonyos "mangás" kerettörténet.

A sztori már régebben kezdődött, hiszen a Rival Schools folytatásáról van ugyebár szó. A tipikusan japán történet középiskolás fiúkról és lányokról szól, akiknek - mi sem természetesebb - a világot kell megmenteniük. Történik ugyanis, hogy Japán szerte hírek terjednek összevert diákokról, és senki sem tudja ki áll a háttérben. Az egyes iskolák tagjai egymásra gyanakodnak, így hát megkezdődik ■ harc...

Nos, ez volt ■ alapfelállítás ■ első részben, de úgy tűnik a folytatás is ugyanarról ■ kaptafáról jött le. Ezúttal különleges altergók bukkannak fel, amelyek újra egymásnak uszítják ■ iskolásokat.

A Project Justice karakterkészlete igen-csak eltér attól, amit általában ebben a játékkategóriában elvár ■ ember, valószínűleg csakis azok találnak szimpatikus fazonokat, akik odavannak a japán dolgokért. Fiatal srácokat, és csajsziakat irányíthatunk, de egy sincs köztük, aki különösebb figyelmet érdemelne - kefe frizurájú fickó, tréningruhas kocogó, és így tovább. Arról pedig még nem is szóltunk, hogy ■ tanárok ■ beszélnek ■ bunyóba. Aligha van olyan ember, aki egy ilyen játékban egy szemüveges, nyakkendősz fazonnal akarja ■ pofonokat osztogatni - pedig talán ez ■ alak ■ egyik legjobb karakter.

A Project Justice ■ bunyó menetében sem egy szokványos játék - kiváltképp azoknak nem, akik nem ismerik az elődjét. Egy-egy meccset azzal kezdünk, hogy csapatot állítunk össze, ■ nem szimpla párbajokról van szó. De nem is olyan szisztémát kell elképzelni, mint mondjuk ■ Marvel Versus Capcomban, vagy a Tekken Tag Tournamentben: csupán egy harcost irányíthatunk egy bunyón belül (tehát nem válthatunk menet közben), s ■ többiek csak segítségül lehet hívní. Utóbbi persze egy meghatározó hangulati elem. Van például egy kislány, akinek ■ viselkedése már önmagában is bosszantó: a kis tökmag állandóan szemtelen szövegeket ereszt meg, aztán megmiután laposra veri ■ kemény legényünket, vidá-

man futkározik - de amikor csak kisegítőt játszik, akkor még inkább idegesítő. Tudniillik állandóan magánál hordja a teniszütőt (amivel persze pofonokat is szokott osztogatni), s másodhegedűként az ■ hobbija, hogy miközben lefognak minket, addig ő frankón ászokat adogat a képünkbe - és persze mindegyik szerva betalál.

A légtérben folyó küzdelmek, no meg ■ sok speciális - némi mágiát sem nélkülöző - támadásnak köszönhetően a harc már amúgy is inkább hasonlít egy Dragon Ball rajzfilmre, mint egy hagyományos verekedős játékra, de ezekkel a "tömegjele-netekkel" még jobban egy manga film hatását kelti az egész. Állandóan átszíneződik a háttér és kimerednek ■ képernyő: efféle látványeffektusok jelzik, hogy valami borzalmas támadásra készülődik az egyik fél. Az ilyen pauzák egyben időt adnak a másiknak, hogy reagáljon rá valamit. Mindez a csapatjátékos speckóknál számíthat leginkább, mert ha ■ megtámadott fél időben leüti ■ megfelelő ellenkombinációt, azzal aktiválhatja ő is a partnerét, aki így közbeléphet, s megakadályozhatja az összjátékot. Ekkor tulajdonképpen egy kis mellékes adok-kapok következik "ringen kívül", ami mindössze egyetlen bevitt találatig tart. Ha a védekező üti meg előbb a másikat, akkor ■ Success felirat jelenik meg, s azzal a megidézett segítség nem megy sehova. Ellenkező esetben a Failure felirat jelzi, hogy ■ segítség leszerelése kudarcot vallott, és ezzel csapatjáték-speckó kivitelezésre kerül.

Ketten egy ellen természetesen iszonyatos sérüléseket lehet okozni,



▲ Még egy ilyen ütés, és indulhat a homerun



▲ A csapattagok gyakran váltva küzdik le az ellenséget





hogy csak egy példát említsünk: elég brutális, amikor két böhöm fickó fog egy kislányt és kezét lábát megragadva - mintha csak egy szőnyeget porolnának - jól oda-csapkodják a betonhoz. A túlzottan egyenlőtlen erőviszonyok elkerülése végett azonban az ilyen csapatjátékot csak korlátozott számban lehet igénybe venni. Alul egy külön kijelző-csik tartozik a dologhoz, ami mellett maximum 5-öt mutat a számláló: ennyi összjáték vehető be rövid időn belül. Ha a számláló nullát mutat, várunk kell, amíg a csik fel nem töltődik. Ez idővel lassacskán megtörténik, de akár meg is siettethetjük. Általában a női karaktereknek ugyanis az a speciálisuk, hogy nem az ellenfelet segítenek puhítani, hanem gyógyítanak, illetve ezt a kijelzőt feltöltik. Ez a momentum nélkülözhetetlen akkor, ha netán hármas összjátékot szeretnénk előhozni. Merthogy erre is van lehetőség, hiszen a Rival Schoolhoz képest az a legnagyobb előrelépés a Project Justice-ban, hogy immár nem kettő, hanem három karakterből áll egy csapat. A háromszoros túlerő előcsalásakor a bevitt találatok mennyisége értelemszerűen rendkívüli lesz, viszont a különleges technika mind az öt összeegyeztető team lehetőséget felemészti... A három karakter azonban nem csak ezért a támadásért előnyös, hiszen a nagyobb létszámmal jobban lehet taktikázni is. Elég csak belegondolni: míg az egyik társunk segít nekünk pofozni az ellenfelet, addig a másikkal pótolhatjuk az elhasznált team lehetőségeket.

Igaz, nem mindig háromtagú a csapat. A játék Story módját indítva egy hat epizódból álló történetet ismerhetünk meg, hogy mennyi karakter közül válogathatjuk ki a fő karaktert, illetve a segédek, attól függ, hogy a forgatókönyv szerint az adott epizódnál hány harcosunk van jelen a helyszínen. Hol csatlakozik az egyik szereplő, hol leszakad egy másik - ahogy éppen a cselekmény alakul. A Story módban fix csapatok vannak: értelemszerűen

az azonos iskola tagjai azonos oldalon harcolnak. Ez azonban csak az egyik opciója a játékeremből kölcsönzött Arcade módnak, hiszen van Free mód is, ahol bármelyik iskolából verbuválhatunk. Hasonlóképpen nincs megkötve a kezünk a többi négy játékmódnál sem, melyek a következők: Versus mód, ami ugyebár kétjátékos módot takar; Training mód, amivel egy kiválasztott ellenfél ellen tesztelhetjük tudásunkat; League Battle, ahol 2-6 csapat mérkőzhet egymással és a győzelmek száma számít; végül a Tournament Battle, melynél nyolc csapat küzd a túlélésért. A játék japán verziójában még voltak egyéb módok is, így például valamiféle karaktergenerálási lehetőség is, de sajnos a PAL verzióból kimaradt - habár olyan sokat ez nem ront az összképen.

A Capcom-féle manga stílus kedvelői nyilván meg lesznek elégedve a játékkal. Az eredeti hangulat kedvéért még az eredeti japán hangokat is meghagyták. A háttérképek szépek: például nagyon klasszul néz ki, ahogy az iskola termébe besüt a lemenő nap, a külső helyszínek pedig kellően mozgalmasak. Vonat megy a háttérben, vagy épp szökőkút, netán vízesés látható a messzeségben. De még a néptelen stadionban is történik valami: becsukják/kinyitják a hatalmas tétőszerkezetet. Látványos, és szórakoztató a játék. No persze akit idegesít, hogy egy kislány fényképezőgéppel a kezében verekszik, az egyik fickó pedig békatalpakban futkározik, azok jobban teszik, ha elfelejtik az egészet.

V.Z.

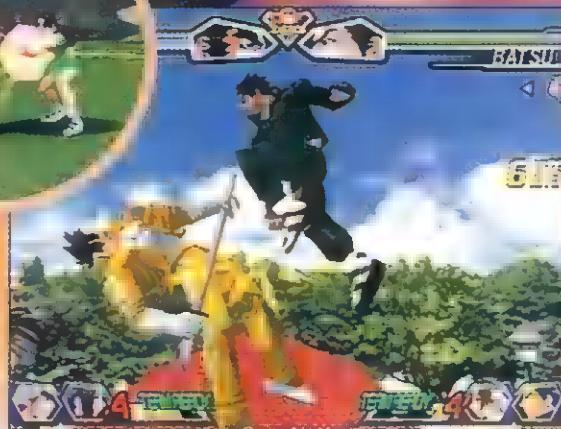
vzoli@vogel.hu



▲ Most már elszuhogatsz a tréningedben a szemünk elől!



▲ A csapatjátéknak elég látványos "előszel"



▲ Japánban a légi csatákhoz nincs szükség repülőgépekre

## ÖSSZEFOGLALÓ

Project Justice a japán rajzfilmek hangulatát adja vissza maximálisan jól: magasban csattogó pofonok, villámgyömböket dobáló harcosok - talán nem kell tovább ecsetelni. A küzdelmekben külön látványosság a csapatjáték, ami jöllehet nem azonos a "tag" móddal (ahol ugyebár két harcos szerepel egyszerre), de akkor is egy fontos taktikai elem. A sok speciális támadás miatt mondjuk kicsit széttagolt, sőt néha átláthatatlan a harc - de akadnak játékosok, akiknek nagyon bejön ez a stílus.

## POSITIVUM

- Látványos támadások és szórakoztató csapatjáték
- Mozgalmas helyszínek
- Minden ízlést kielégítő öt játékmód

## NEGATIVUM

- Jellegtelen karakterek és sztori
- Túl nagy szerepet kap az egyszerűen behozható csapatjáték, ami idővel unalmassá válik

GRÁFIKA 85%

HANG 75%

ÉRTÉK 82%







Ka-Chu-Pi? Chu-Pi-Ka? Ááá, Pi-Ka-Chu!

# POKEMON PUZZLE LEAGUE



Nintendo 64

Típus	Logikai
Kiadó	Nintendo
	<a href="http://pokemonpuzzleleague.com">pokemonpuzzleleague.com</a>
Felki	64MB
Kiadás dátuma	2000. szeptember 25. (NTSC)

**N**eee! Egy újabb pokémonos játék! Már megint mit akarnak tőlünk? - tört ki az ismerőseim legtöbbször, amikor megpillantották a Pokémon Puzzle League-et. (Természetesen mindezt tették anélkül, hogy csak egy pillantást is vetettek volna magára a játékra.) Ugyanakkor a másik véglet is teljesen mindennapi jelenségnek számít ("Ide vele, mindegy, hogy milyen, ha Pokémon!") Nos, esetünkben egyik félnek sincs igazán szerencséje. A címben a Pokémon jelző igencsak megtévesztő, hiszen itt szó sincs a kis lények gyűjtögetéséről, nevelgetéséről, fényképezésről sem kell őket ahhoz, hogy előrébb jussunk a játékban, sőt még a Pokémon-csatakról is le kell mondanunk, ha a Pokémon Puzzle League-et választjuk hét végi szórakozásnak.

Sajnos nem tudhatjuk, hogy mi motiválhatta a Nintendot a PPL elnevezésénél, hiszen az átvezetőkön és a háttereken kívül a Pokémon-világhoz nem sok köze van. (Persze ebből kifolyólag akár megörögzött Pokémon-utalók is nyugodt szívvel nekiállhatnak játszani a programmal - nem sok inzultus fogja érni őket.)

A PPL receptje elég egyszerű. Vegyünk egy remek régi játékot, javítsuk fel egy picit, vigyünk bele pár új ötletet, és az

egészet tálaljuk egy, a nagy tömegek által kedvelt/utált külsővel. Az alapötlet a világ talán legismertebb logikai játéka, a Tetris: nincs más dolgunk, mint a kis kővek ide-oda rakosgatásával megakadályozni, hogy az egyre növekvő építőkocka halmozunk elérje a plafont, vagyis veszítsünk. Némi csavarítás a dologban, hogy a kockák nem fentről esnek a pályára, hanem "csak" meglevő kockákat cserélgethetjük, tolhatjuk egy mezővel odébb, és mindezt csak vízszintes irányba. Itt nem teljes sorok tűnnek el, hanem az egymás mellé került azonos színű kockák, amelyekből minimum háromra lesz szükségünk. Ha netán sikerülne többet is egymás mellé (alá, esetleg fölé) kinek melyik a szimpatikusabb kirakunk, akkor létrehozunk egy kombót. A kombók nagy fontossággal bírnak, hiszen ezekkel hosszabb-rövidebb időre akár meg is állíthatjuk az oszlopok növekedését (egyjátékos mód), vagy plusz kockákat dobálhatunk ellenfelünk nyakába (egyjátékos és többjátékos mód). A kombinációknak nemcsak ez az alapformája létezik, hanem az úgynevezett lánckombinációk, amikor is az egyik kombó egy másik létrejöttét okozza, ne adj' isten az meg egy harmadikét, és így tovább. Hogy hol

maradnak a Pokémonok? Hát, ha nem is vesztek el, egy kicsit a "háttérbe szorultak", ugyanis a legtöbbször háttérképekként fogjuk viszontlátni őket. A "sztori" (ami nélkül egy Tetris szinte már el sem képzelhető...) rájuk épül, mely szerint a Hivatalos

Pokémon Puzzle Ligában le kell győznünk a többi Pokémon-edzőt. Az edzők legyőzése után megkapjuk a jelvényeket, a sor végén pedig Giovannival, a Team Rocket főnökével kell összemérnünk tudásunkat.

Sajnos, annak, hogy melyik szörnyikénket választjuk, semmilyen befolyása sem lesz a meccsre, pedig ezzel még egy jókora csavart is belevihettek volna a játékba, további taktikázásra készítve a játékosokat.

Új kihívás azért még ezenkívül is vár ránk. Ha valaki mondjuk végtelenített szórakozásra vágyik, akkor például választhatja a Marathon opciót, ami ha-



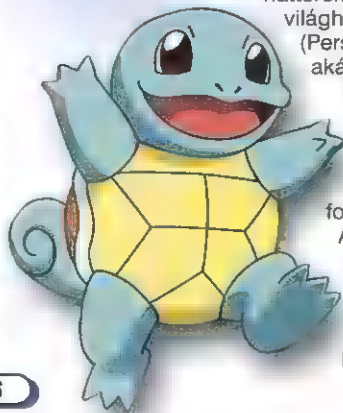
▲ Haha! Giovanni azt akarja megmutatni NEKÜNK, hogy hogyan is kell kirakózni



▲ Ezt oldjátok meg!



▲ Az állás egyelőre döntetlen







test

Pokémon Puzzle League  
Bust-a-move '99  
Wetrix

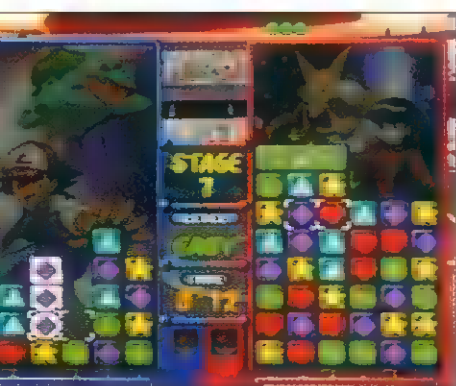
itt ■ cél az, hogy egy adott vonal alá eljussunk, azaz felette már egyetlen kocka ■ maradjon. Néha, speciális ajándékként még a második számú rakétával is összehozhat minket a sors, akiket ha nem tudunk megvinni, akkor sin-



Ha egy jó kis logikai fejtejtőre vágyunk, akkor nincs más dolgunk, mint előkapni ■ **Pokémon Puzzle League**-et. Az egyjátékos módon túl ■ különféle lehetőségek hosszú és tartalmas szórakozást ígérnek, akár az egész család számára. Igaz, ■ kisebbek számára csak az idősebb testvér vagy ■ szülő segítségével lesz hosszabb távon is élvezhető, hiszen néhány fejtejtő nem igazán számukra lett kitalálva. Mellesleg ha ■ gyerekek a segítségünket kérnék egy-egy fogsósbabb feladatnál, akkor ne felejtjük el nekik időben visszaadni ■ **gamepad**et!



### ▲ A nemzetközi helyzet fokozódik



**Az ördögbe! Ebből lett kombó...**



### ▲ Vikingek Mississippiből



**▲ Sikerült megkapnom ■ Munka Érdemrend  
ezüst fokozatát**



▲ A Team Rocketre ismét súlyos vereség vár

## ÖSSZEFOGLALÓ

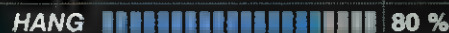
A Pokémon Puzzle League-t csak ajánlani tudom minden logikai játékot kedvelőnek, még azoknak is, akik nincsenek kibérelve a Pokémonok világával. A megoldandó feladatok az egyszerűtől az embert próbálóig folyamatosan változnak, és ezzel hosszú időre biztosítják ■■■ állandó kihívást.

PODOLSKAN

- Remek logikai feladatok
- Pokémonok
- Multiplayer lehetőség

## NEGATIVUM

- A fiatalabbaknak talán kicsit túl komplikált
- Teljesen feleslegesek a Pokémonok





# BANJOO & TOOIE

A boszorkányüldözés folytatódik



Nintendo 64

Típus	Platform
Kiadó	Nintendo
	www.banjo-toolie.com
Feljesztő	Rare
Megjelenés	2000. május 12. (PAL)

**H**ogy mitől rendkívüliek a Rare platformjátékai? Nehéz megmondani, de tény, hogy a Banjo-Kazooie vagy épp Donkey Kong 64 csakis a Mario 64-gyel említhető egy lapon, s a konkurencia - legyen szó Spyróról, vagy akár Crashról - csak utánuk kullog. Persze lehet, hogy nem is annyira bonyolult a válasz: a gyönyörű, rajzfilmszerű grafika, a vidám zene, és maga a cselekmény is olyan, ami tisztára egy vasárnapi rajzfilmre emlékezteti az embert - még hozzá a legjobb fajtából! Egyszerűen imádni valók a karakterek, amelyek észvesztő kalandokba keverednek. Az ilyen játékokra oly jellemző ostoba kulcskeresgélést annyi minijáték teszi élvezetessé, amilyenre kevés példa akad - utóbbi tekintetében még talán Mario is alulmarad. Három évvel ezelőtt Banjo, a buta medve, és hozzánőtt madár barátja, a szemtelen Kazooie minden N64 tulajdonosnak a kedvencévé vált, tehát érthetően nagy várakozás előzte meg a kalandjaik folytatását.

Annyit előrebozsáthatunk: a fantasztikus előd után egy még fantasztikusabb folytatás született.

A Banjo-Kazooie-ban átélte kalandok óta két év telt el. (Legalábbis a történet szerint.) Gruntilda, a boszorkány immár a múlté, legfeljebb Kazooie szokta felemlegetni, hogy "Nézd! Ott jön Gruntilda!", amikor egy pókerparti kö-

zépén épp csálni akar. Az első részből már jól ismert csapat, azaz a párosunkon kívül Mumbo Jumbo, a sámán és Bottles, a vakond a végzetes napon is épp verik a blattot, amikor a föld alól egy szörnyű gépezet bukkan elő, s belőle Gruntilda két nővére, a magas Mingella és a tömzsi Blobbelda mászik elő. Jó testvérhez méltóan nem hagyják Gruntildát elporladni: előveszik a varázskönyvüket, és a kötőrő varázslatnál kinyitva eltüntetik a boszorkányra pottyant jókora sziklát. Szerencsétlen Gruntilda amúgy sem épp hamvas külsején az idő vasfoga mély nyomot hagyott, ezért nyomban úgy dönt, hogy hazamegy némi hízókúrára fogni magát - de azért előtte még szán egy kis figyelmet a kíváncsiskodó Mumbo Jumbora, aki a zajra felfigyelvén otthagyja a kártyaasztalt. A sámán rohan vissza figyelmeztetni a barátait, de Bottles - vesztére - nem veszi be még egyszer a "Gruntilda-trükköt". Nem hajlandó elmenekülni, így a boszorkány halálos varázslata végül ott éri őt a házában. A többieknek végig kell nézniük, amint az elszenesedett vakond lelke kiszáll a testéből. Hőseinknek valamit sürgősen lépni kell, különben Mrs. Bottles hiába várja haza férjeurát. Banjoék felkerekednek, s Gruntilda nyomába erednek, hogy valami módot keressenek barátjuk feltámasztására. Ezzel pedig át is vesszük az irányításukat.

Ott találjuk magunkat Banjoék otthona előtt, már jól ismert Spirál hegy völgyében, csak épp most nem a hegy felé kell elindul-

nunk, hanem a boszorkányok által vájt alagút felé irányozhatjuk lépteinket. Talán mondanunk sem kell: így persze vadonatúj tájakra jutunk. A Rare-ben most sem kell csalódnunk: vidámparktól kezdve őslények birodalmáig a legkülönbébb tájakra vetődünk, ezernyi vackot kell begyűjtenünk a megfelelő utak megnyitásához, melyek végéről persze nem hiányoznak a főellenségek sem.

Nem túlzunk, ha azt mondjuk: a játék hibátlan. Mindjárt az elején rendkívül megnyerő, hogy a régi játékosoknak nem kell megtanulniuk a régi mozdulatokat (amik már mind megvannak alapban az indulásnál), az újoncok viszont leállhatnak a vakondtúrásoknál, a tájékozódhatnak Bottles szellemétől. Ami pedig még megnyerőbb: a régi dolgok megőrzése mellett egy csomó új dolgot tanulhatunk meg pluszban. A tanítómesterünk ezúttal egy másik vakond

lesz: a militarista beállítottságú Jamjars, aki az itt-ott felkelhető rakétasilókból mászik elő. A különféle úgrásokon és támadásokon kívül megtanulhatunk például megkapaszkodni a szegélyekben, továbbá akad egy másik hasznos dolog is: már nemcsak si-



▲ Jamjars tanításaira érdemes odafigyelni



▲ Az első akadály: a böhöm, ostoba Klungo







s videoeszközök

temája:

# Az adattárolás jövője

Vann-e alternatívái a merevlemeznek?

A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.  
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!



64 942008

Peri eddig is létezik  
Windows alá —  
csak hogy ez az  
változat már is  
scriptmotor.







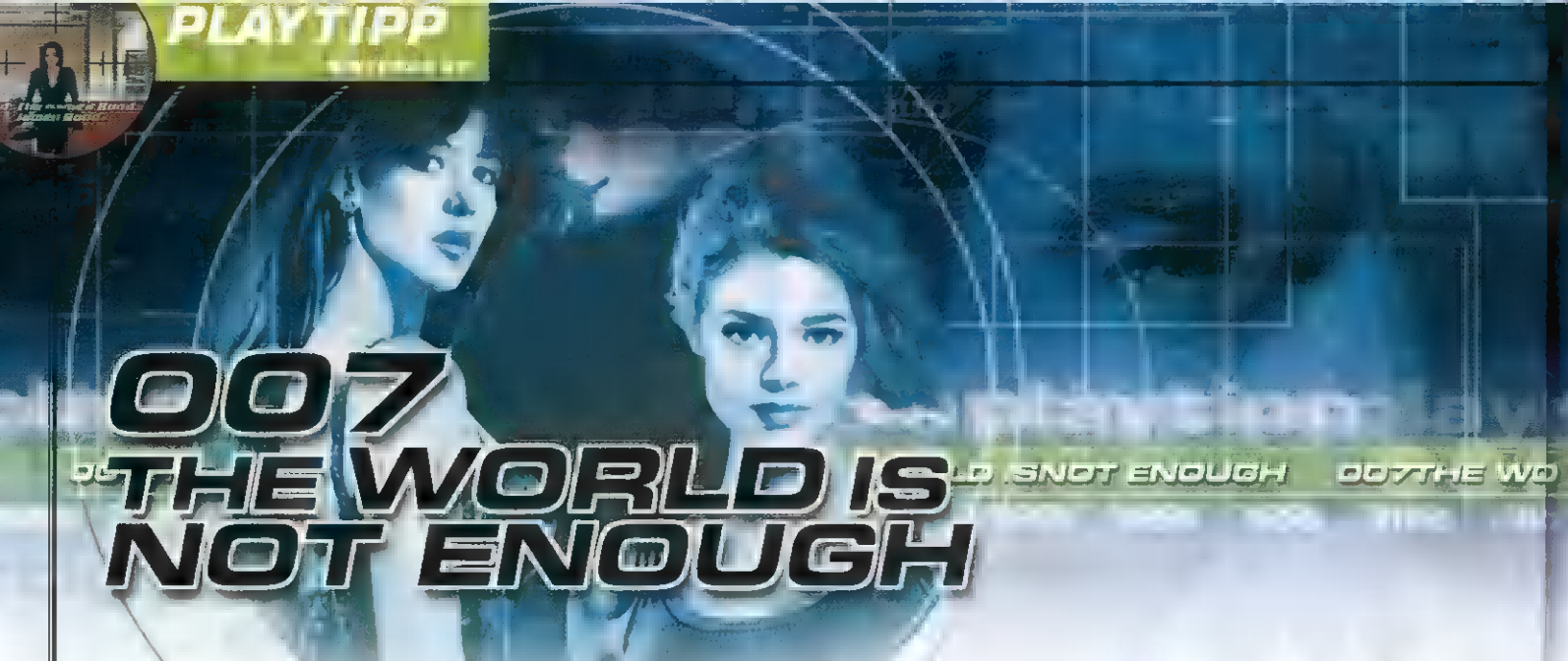
# PLAYTIPP



## Tartalom

- 007 The World is not enough . . . .92
- Utánunk a cheatözön . . . . .100





# 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

Filmátról lévén szó a World is Not Enough háttértörténetének boncolgatásával most csak minimális mértékben foglalkozunk - a film megtekintése után nem valószínű, hogy erre bárki is igényt tartana. Így is lesz mesélni valókn bőven, hiszen a játékban számtalan olyan dolog történik, ami a mozi-vásznon nem volt látható: egy akciójártékhoz természetesen több akció dukál.

## 1. Küldetés: Courier

Az első pálya a filmhez idomulva a spanyol bankban játszódik, ahonnan Bondnak egy táska pénzt kéne elhoznia, amit M régi ismerőse, Sir Robert King eredetileg a lánya elrablójának gyűjtött össze.



**Agent:** A bankban eleinte békés, hétköznapi polgárként kell viselkednünk - a különleges órákon kívül még fegyverünk sincs. Érkezésünkkor a pultos kisasszony jelzi, hogy letétbe helyeztek ■ számunkra valamit. A széfekhez egyelőre úgysem tudunk bemenni, tehát nyissunk be jobbra az ajtón, majd a megőrzőknél az első kis kabinba. Bent az asztalon egy táska hever, amiből a trükkös robbanó pisztolyunkat, és egy

meghívót vehetünk ki. Visszafáradva a hallba, mutassuk fel a meghívót ■ biztonsági őrnök, mire az elvezet minket az igazgatóhoz.

A pénztáadásnál támadt bonyodalmak után várjuk meg, amíg az elkábult fickó feltápáskodik, és puffantsuk le. Ezután vagy a titkárságon, vagy a lépcsőházon keresztül (tökmindegy, melyik utat választjuk) menjünk ki a folyosóra, és haladjunk körbe. Az U alakú folyosó túlsó végében nyissunk be az első ajtón: ott találjuk a széfet, amiből a szinthez szükséges kulcskártyát vehetjük ki - a széf kinyitásához használjuk ■ Safe Cracker szerszámunkat. A kártyával térjünk vissza a folyosó másik felébe és ott nyissuk ki ■ kódos ajtót (a kártyát pontosan a leolvasóba illesztve). Bent egy újabb rácsba ütközünk, de ahhoz is megvan a megfelelő "kulcsunk": használjuk a Keypad Decrypter a falon lévő billentyűzettel. Ezzel nyílik ■ rács, és végre magunkhoz vehetjük ■ lővét. Most már csak a távozás van hátra: tegyük el ■ fegyverünket, és úgy menjünk le a földszintre...

**Secret Agent:** Titkos ügynökként annyi feladatunk lesz, hogy meg kell semmisítenünk a látogatásunkat megőrző felvételeket, amiket ■ biztonsági kamerák készítenek. Ehhez az emeleti folyosó végén lévő kódos ajtón is be kell nyitnunk, ■ ott ■ Data Scrambler nevű szerkezetünkkel kezelésbe kell vennünk a videófelvételt.

**00 Agent:** Ezen ■ nehézségi szinten az ■ legnagyobb kiszúrás, hogy nem szabad civileket gyilkolnunk. Noha ■ gyengébbik szinteken sem szabad, azoknál ez nem tűnik fel, de 00 Agentként a fenti folyosón is biztonsági őrokból botlunk, akik ráadásul elvegyülnek a gengszterek között. Őket nem



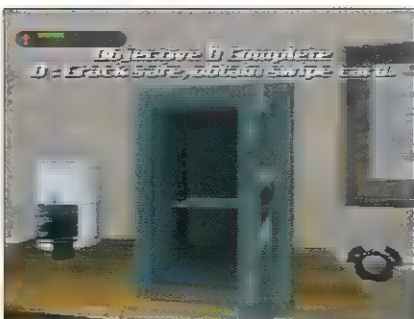
szabad lepuffantanunk, maximum elkábitanunk. Használjuk az órákkal kilőhető dartokat. Ja, és kerüljük ■ "tömegjeleneteket", azaz minél hamarabb végezzünk ■ támadóinkkal, és igyekezzünk a zárfeltörésekkel.

Végezetül egy jópofa család ehhez a szinthez. Ha mihamarabb túl akarunk jutni a bevezetőn, akkor kábítsuk el még lent, ■ megőrzőben posztoló őrt egy darttal, és vegyük fel ■ cuccunkat. Bár a program azt írja ki, hogy ■ küldetés kudarcba fulladt, ettől függetlenül nyugodtan kísértálhatunk ■ bankból, és menthetünk állást - azaz mehetünk a következő epizódhoz.

## 2. Küldetés: King's Ransom

A váltságdíj összegének visszaszolgáltatásakor az MI-6 épületét egy robbanás rázza meg, ■ terroristák támadják meg az ügynökséget. A támadók visszaverése lesz ezúttal a feladatunk.

**Agent:** Amikor távozzunk az irodából, Moneypennytől egy tollnak álcázott gránátot vehetünk el - de ez nem fontos. Sokkal fontosabb, hogy irtsuk az ablakokon beugráló terroristákat. Ha végigmegyünk a folyosón, és jobbra





IS NOT ENOUGH DO THE WORLD IS NOT ENOUGH DO THE WORLD IS NOT ENOUGH



fordulunk, majd benyitunk jobbra az ajtón, egy golyóálló mellényt találunk ■ tárgyaló teremben. A legsürgősebb teendők az, hogy hermetikusan lezárjuk az ablakokat. Ehhez keressük meg a szinten az ujjlenyomattal nyíló zárat, majd az így kinyíló vezérlőteremben működtessük ■ jobb oldali terminált. Ezek után ■ zöld EXIT feliratnál találjuk a lépcsőházba vezető ajtót: ott néhány terrorista likvidálása után lemehetünk a földszintre. Lent Sir Robert Kinget kell megkeresnünk (ő vitte volna el ■ pénzt), akit a megrongálódott páncélteremben lelünk meg - csak előbb intézkednünk kell a tűz miatt, meg a lenti ablakok miatt is. A tűzoltó rendszert manuálisan kell beindítani: a kart egy sötét zugban találjuk meg, két tűzoltó készülék - no és egy terrorista - társaságában. Utána az ablakokat záró számítógépet - ugyanúgy mint az emeleten - egy ujjlenyomattal nyíló vezérlőteremben találjuk. A páncéltermet hasonlóképpen csak ■ tenyerünk lenyomatával tudjuk kinyitni. A detonátor átvétele után Q laboratóriumába várnak minket, mely nem messze a lépcsőháztól nyílik. Ahogy a filmben is, Bond végül elviharzik a félkész motorcsónakkal.

**Secret Agent:** Két ponttal egészül ki ■ teendők listája. Először is amikor még fent vagyunk az emeleten, ■ lezárjuk az ablakokat, meg kell mentenünk M-et, majd el kell őt kísérnünk a biztonság



sági központba - vagyis oda, ahol a terminált működtettük. Másodsorban pedig lent szintén testőri feladatot kell ellátnunk: amikor ■ páncélterem felé tartunk, az egyik biztonsági őr orvost kiált. Ekkor vissza kell mennünk az orvosi szobához (egy oldalsó elágazás visz oda a folyosóról), és el kell kísérnünk ■ dokit a sérültekhez.

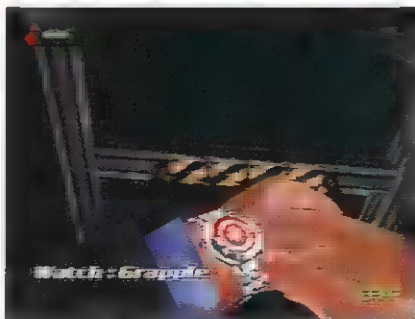
■ **Agent:** Nincsenek újabb nehézségek - leszámítva a keményebben támadó terroristákat, avagy a golyóálló mellény hiányát. Nem szabad túlzottan sietni. Használjuk ki a "terepadottságokat": jól időzítve robbantsuk fel ■ tűzoltó készülékeket.

Itt is van egy érdekesség. A gránátos tollnak látszólag semmi értelme, de csak dobjuk ki az ablakon, amint megkaptuk, s a folyosón rögtön kevesebb terrorista fog beugrálni. Attól függően, melyik ablakon hajítjuk ki, más-más helyeken nem fognak a gazfickók megjelenni.

### 3. Küldetés: Thames Chase

A motorcsónakos üldözés után Bond gyalogosan ered a menekülő bérnyilkosny nyomába a Temze partján. Mindenképpen élve kéne elfogni!

**Agent:** A legkönnyebb fokozaton ez ■ küldetés felettébb egyszerű: csak ha-



ladnunk kell végig ■ pályán, majd az első raktárhoz érkezve arra kell vigyázni, nehogy lelőjük a túszoikat - mellesleg külön oda kell menni hozzájuk, hogy kiszabadítsuk őket. Később, a másik raktárban, ■ ládák között látszólag zsákcába kerülünk, de csak fel kell ugrálnunk a ládákra. Utána újabb raktár jön, ahol már nincsenek megmászható ládák, de - amint Q figyelmeztet minket - mindössze annyi a dolog nyitja, hogy az óránkat használjuk a megfelelő üzemmódban. A raktár plafonján az egyik gerendán sárga jelölést láthatunk: oda kell lőni a madzagot, amin aztán felmászhatunk. Utána már csak szetnünk kell ■ terroristák irtásával, nehogy túlságosan lemaradjunk. A mólónál a kikötött hajó mellett van egy lépcső, ami végül a metrólejárathoz vezet - ott már a következő epizód vár ránk.

**Secret Agent:** Titkos ügynökként több terroristára, a raktárakban pedig még több túsra számíthatunk. Ezen a fokozaton már nem lehet csak úgy végigrohanni. Mindig biztonságos fedezéket kell keresni, és muszáj elővennünk például az időközben zsákmányolható távcsöves puskát is, és leszedni az orvlövészeket. A raktárban, miután ■ zsinnyal felhúzódkodtunk, mindenképp érdemes egy kis kitérőt tenni, ■ ■ ládák tetején átgugrani a túloldali részre, ugyanis egy golyóálló mellényhez juthatunk.

**00 Agent:** Újdonság nincs, csak még keményebb ellenfelek.

### 4. Küldetés: Underground Uprising

A metróterroristák szállták meg, és ráadásul állítólag bomba is van odalenn. Persze egy szuperügynöknek mindez nem akadály...

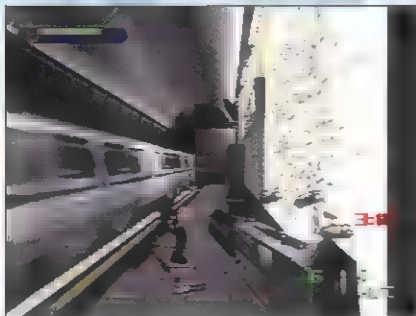
**Agent:** A metróban egyenes út vezet a végcélhoz, leszámítva egy apró el-



007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH



ágazást az elején. A leállt mozgólépcsőn érdemes lemenni, ugyanis egy golyóálló mellény vár ránk odalent - igaz néhány terrorista társaságában. A másik irányban, az alagútban igen sűrűn követik egymást az állomáson átszáguldó szerelvények, ami nem véletlen: kissé meg akarták nehezíteni, hogy el tudjunk jutni a karbantartó folyosóhoz, ami az alagútból nyílik. Persze azért oda lehet érni, s átvághatunk a túlsó vágányhoz. A másik irányba nem száguldoznak ■ vonatok, sőt meg van rekedve egy kocsi. Menjünk át rajta, eközben ritkítsuk tovább a terroristákat, és persze vigyázzunk a civilekre. A férfi-WC-t mindenképpen látogassuk meg! Na nem a természet hívása miatt, hanem mert ott van az ■ bizonyos bomba. Természetesen az utolsó fülkében van elrejtve. Bár ■■ tűzás, hogy el van rejtve: a deszkára van erősítve. A hatástalanító készülékkel úgy kell "bírzigálni", hogy a megjelenő kék csík lemenjen, ugyanakkor a piros csík véletlenül se teljen be. Ezek után menjünk tovább a folyosón az átszakított lemezeknél, majd egyszerűen lövük le ■ lakatokat a zárt ajtókról, ■ haladjunk egyre feljebb a leszakadozó lépcsőzeten - így végül feljutunk a felszínre. Továbbra se lövünk rá ■ gyilkosra, aki egy léghajóval próbál menekülni. Inkább csak kapaszkodjunk meg a lelógó kötélzetben, mire maguktól alakulnak tovább ■ dolgok...



**Secret Agent:** Ha titkos ügynökként indulunk, annyiival nehezedik a feladat, hogy több túszer lesz, akik könnyen a tűzvonalba keveredhetnek. Kiváltképp idegesítőek a metró peronjánál. Például ■ megrekedt kocsi után jobb, ha előbb ki sem mászunk a sínektől, hanem még letről le vadásszuk le a túszerjőket. (A síneken ugyanis nem rohangásznak majd a kiszabadított emberek.)

**00 Agent:** Természetesen a legnehezebb fokozaton még több terrorista, és még idegesítőbb túszerok vannak. Itt is igaz, hogy jó taktikai fogás ■ terep kihasználása: például az elején a jegypénztárban távolról felrobbanthatjuk a monitort. A kényes túszerhelyzeteknél briliáns megoldás a kábító gránátok használata. A robbanás után a túszerok úgy kb. tíz másodperc múlva feltápáskodnak, addig pedig a szintén kifeküdt terroristáknak szépen golyót eresztünk a fejükbe.

Újabb különlegesség van ehhez a pályához is: amikor hatástalanítjuk a bombát, bőven van időnk, úgyhogy nem kell elsietni. Vigyük le addig ■ kék csíkot, hogy szinte már semmi sem látszik belőle, majd várjunk. Csak akkor hatástalanítsuk ■ szerkezetet, amikor halálpontosan még hét másodperc van ■ detonációig. Ha nem hibáztuk el, egy gratuláló üzenetet kapunk, valamint ami ■ legfontosabb: teljes energiával, és egy vadiúj golyóálló mellénnyel folytathatjuk a küldetést.

### 5. Küldetés: Cold Reception

Ebben ■ küldetésben Elektrával ■ kö-lajvezetékeket megyünk el meglátogatni a Kaukázusba: vagyis a filmben látott sielős jelenet következik.

**Agent:** A sielés nem túl megerőltető feladat, csak csúszunk lefelé, ■ ■ terroristák aligha fognak végezni velünk. Ha lassabban megyünk (a C gombokkal irányíthatjuk Bondot), lehet, hogy köny-



nyebben eltalálnak minket, de ugyanúgy mi is könnyebben leszedhetjük őket. Két dologra, pontosabban két toronyra kell nagyon ügyelnünk: azok lábánál ugyanis üzemanyaggal teli hordók vannak felhalmozva, amiket feltétlenül meg kell semmisítenünk.

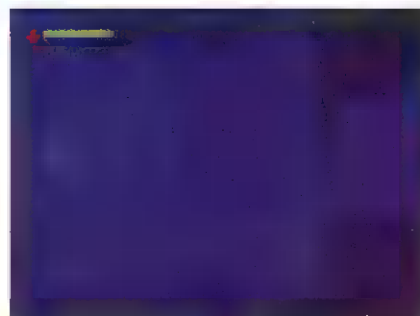
**Secret Agent:** Ugyanaz az alapfelállítás, mint fent, csak több terroristával, ezért nem árt, ha begyűjtjük félúton a golyóálló mellényt.

**00 Agent:** A lesiklás vége felé különösen figyeljünk a pálya végénél felhalmozott hordókra. Ha nem robbantjuk fel őket még távolról, minket fognak felrobbantani velük.

### 6. Küldetés: Night Watch

Az Elektra apjának dolgozó, de ugyanakkor valószínűsíthetően Renarddal összejátszó Davidov nevű fickó leleplezése a küldetés célja.

**Agent:** Amíg nincsenek bizonyítékok Bond kezében, nem támadhat nyíltan, ezért ennél a küldetésnél a legfontosabb momentum, hogy nem szabad senkit sem lelőni. A kényes helyzeteknél az óránk dart üzemmódját kell használni (az csak kábít), netán a sokkolót, ami rövid ideig bénítja le az ellenfeleket - igaz, közben ki lehet végleg ütni őket. Persze az a legjobb, ha sikerül elkerülnünk az őroket. Ehhez nagy segítség a





playtipp playtipp playtipp

IS NOT ENOUGH 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

Q által kifejlesztett röntgenszemüveg, amivel átláthatunk a falakon (B+A-t le nyomva): mielőtt benyitnánk egy ajtón, már láthatjuk, vár-e ránk valaki mögötte. Ha a kertben járkáló Gabor észrevesz minket, azonnal vége ■ küldetésnek, és a kamerák látósugarába sem szabad belekerülnünk. A kamerákat persze szétlöhetjük, de a hangos robbanás túl nagy rizikót jelent, ezért ■ legbiztosabb, ha kikapcsoljuk őket.

Miután magunkra hagytak minket ■ szobában, az erkélyen keresztül juthatunk ki, pontosabban ott mászhatunk le a falra felkúszott növényen keresztül. Ezután löjük le a lakatot szemben ■ kapturól (figyeljünk, nehogy észrevegyen minket a túldult járőröző katonát), s

kis házba. Ott az egyik asztalon hever egy lefotózandó irat, valamint még egy poloskára váró telefon. Ezekkel gyorsan kell végeznünk, mert időközben elindul Davidov egy találkozóra, ■ nekünk még gyorsan be kell bújnunk a terepjárója csomagtartója - a kocsis a ház előtt parkol.

**Secret Agent:** Több telefont kell poloskával ellátni: mindjárt a lakosztályunkban is akad egy, az épületben lévő pedig máshol lesz. Dokumentumokból is több van: az utolsó szobában kettőt is lencsevégre kell kapnunk.

**00 Agent:** Még több megbuherálandó telefon: a főépületben kettő is akad.



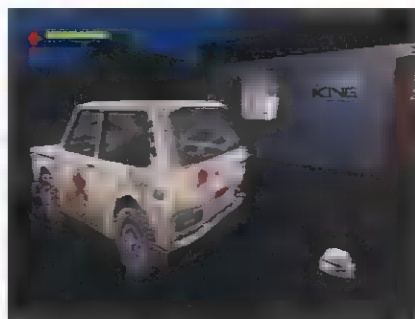
úton haladjunk, hanem jobbra térjünk le: találunk egy kis ösvényt, amin keresztül az első ellenőrzési pont mögé kerülhetünk. Davidov még csak akkor fog ott áthaladni, amikor odaérünk, tehát könnyen végezhetünk vele. Miután kinyírtuk, magunkhoz kell vennünk a telefonját. (De ha elszalasztjuk, akkor sem kell pánikba esni: később ■ meg lehet még ölni.)

Ezt a küldetést szinte lehetetlen megcsinálni, ha ■ utat őrző katonáknak sikerül riasztania ■ közeli bázist: úgy ugyanis erősítést küldenek ellenünk, valamint később, amikor fellógunk egy teherautó platójára, nem lesz nyugtunk az ellenségtől. Az ellenőrzési pontoknál tehát ügyeljünk arra, hogy egy katona se érjen oda a rádióadókhoz, és amint lehet, löjük is szét ■ készülékeket. Ha minden jól megy, a kis patak fölött átv vezető hídnál csak egy-egy katona lesz, utána pedig amikor felmászunk a teherautóra, nyugodt utunk lesz egészen a reptérig. A reptéren aztán fel kell fáradnunk ■ irányítótoronyba, és meg kell fenyegetnünk az ügyeletet, hogy hívja Arkov gépét. Természetesen ■ civil személyzetet nem szabad bántanunk. Amikor a kifutón van ■ gép, már csak oda kell mennünk és elrepülnünk.

**Secret Agent:** Az első plusz feladat az, hogy be kell gyűjtenünk Arkov ID-kártyáját. Ezt ha minden igaz, akkor az erdőben, a kis faházban leljük meg.



tegyünk egy kitérőt a biztonsági kamerák vezérlője felé. Zaj nélkül semlegesítsük az őrköt, majd bent a kis épületben keressük meg a kis panelt, amin használjuk ■ Data Scrambler nevű készülékünket. Ezután az erkélynél ■ másik irányba indulva - kerülve az őrköt - jussunk túl a medencén. A bal oldali fal mellett haladva újabb őrköt mellett kell elosonnunk, míg végül benyithatunk az épületbe. Ekkor esetleg felfigyelnek ránk ■ főbejáratnál posztoló őrköt, de ha nem mozdulunk, megnyugszanak, s haladhatunk tovább. Az épületben van egy telefon, amit el kell látnunk egy poloskával. Utána a hátsó bejáraton keresztül egy másik kentrészbe lyukadunk ki, ahol szintén kerülni kell az őrköt, és a kis fülkében megint csak semlegesítsük a következő kamerát. A kamerák után előbb balra induljunk el a kerítés kapuja felé - a zárról löjük le a lakatot. Ott találjuk az épületet, ami az utolsó biztonsági kamerákat semlegesíti. Utána visszatérve a kerítés kapuhoz, löjük le az épületről is a lakatot. Bent két ór társaságában egy széfet találunk, amit nyissunk ki a Safe Crackerrel, és fotózzuk le a benne lévő iratot. Ezek után haladjunk tovább, s a fenyőkkel teli kentrész végében nyissunk be az utolsó



## 7. Küldetés: Midnight Departure

A kocsi hátuljában egy bizonyos Arkov hulláját találjuk, aki az Orosz Atomenergia-ügyi Bizottság tagja volt: Davidov feltehetően az ő szerepében akar tetszelegni. Ebben persze meg kell akadályoznunk.

**Agent:** Ebben ■ küldetésben Q eszköztárából egy remek éjjellátó szemüveget fogunk hasznosítani. Az erdőben járőröző katonákat e nélkül szinte lehetetlen észrevenni. Csak az a baj, hogy elemlem működik, aminek időnként töltődnie kell.

Amikor Davidov után indulunk, ■ az





playtipp playtipp playtipp playtipp playtipp

DOO THE WORLD IS NOT ENOUGH DOO THE WORLD IS NOT ENOUGH DOO THE WOR



Később újabb nehézség, hogy ■ repülő pilótáját meg kell vesztegetnünk. Egy sporttáskányi edzőcipő lesz ■ "kenőpénz", amit a reptéri parkolóban, az egyik teherautó hátuljából tudunk elhozni.

**00 Agent:** Nincs újabb pont a tervben, csak keményebb ellenfelek. Mindenképp a rejtőzködő, orvlövész taktika javasolt.

#### ■. Küldetés: Masquerade

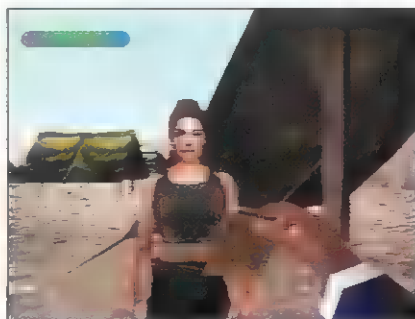
Dr. Arkov személyiségét "kölcsonvéve" egy volt szovjet nukleáris tesztbázisra kell behatolnunk, ahol épp a robbanófejek leszerelése folyik. Eleinte nem szabad fegyvert használnunk - nincs is rá szükség.

**Agent:** Az érkezésünk után mindekelőtt igazolnunk kell magunkat. Az egyik teherautó mellett ácsorog az ügyeletes tiszt, akinek mutassuk meg a papírjainkat, mire az továbbirányít minket a személyzeti főnökhöz: Christmas Joneshoz. A lányt az egyik sátor mellett találjuk, s neki is meg kell mutatni a papírokat, minekután vele együtt liftezhetünk le a bázisra. Odalent Christmas elmegy ellenőrizni valamit, mi pedig felkutathatjuk Renardot - ■ kapuk nyitására használjuk ■ közelükben lévő panelokat. Amikor rátalálunk ■ gazfickóra, lelepleződik az álcánk, és kisebb zűrzavar támad. A filmhez hasonlóan ekkor egy kis medencében rekedünk, ahonnan az óránkkal - vagyis a kilőhető zsineggel - tudunk kimászni: a sárga jelzéssel ellátott gerendában akasszuk meg. Miközben irtjuk Renard embereit, vigyázzunk, nehogy eltaláljuk Christmas Jonest. Utána a sínen tolható kocsi remek fedezéket biztosít: le-guggolva könnyen becélózhatjuk a túloldalról lövöldöző katonákat. Amikor elakad a kocsi, a fal menti ládán keresztül mászhatunk át rajta. A folyosó végén végül ráakadunk Renardra, de az túljár az eszünkön, s egy bombával

hagy minket magunkra. Ekkor gyorsan rohanjunk visszafelé, és kapaszkodjunk meg ■ lelógó kampóba, amin keresztül kimenekülhetünk ■ robbanás elől. Viszátérve a központi részhez egy másik folyosón keresztül menekülhetünk el. A folyosón lobogó tűzön semmiképp ne próbáljunk meg átmenni: ■ oldalsó rámpán kerüljük ki. Ha sikerül átküzdenünk magunkat Renard utolsó emberein, végül Christmas Jonesszal együtt tudunk meglőgni a lifttel.

**Secret Agent:** Csupán egy pluszfeladat van: amikor toljuk a kocsit a sínen, oldalt nyílik egy terem, ahonnan egy bizonyos lokátorkártyát kell elhoz-nunk.

**00 Agent:** Semmi lényeges újdonság.



#### 9. Küldetés: City of Walkways I

Miután M elablása révén immáron kiderült, hogy Elektra összejátszik Renarddal, Bond egy volt KGB-s kontaktjához, Valentin Zukovskyhez fordul információért - merthogy Elektra a közelmúltban nagyobb összeget vesztett Valentin kaszinójában, ami nyilván valaminek a fizetsége volt.

**Agent:** A kikötőben keressük fel Valentin "irodáját": az ajtóról simán lövünk le a lakatot. Valentin eleinte nem tűnik beszédesnek, de miután zsoldosok tör-



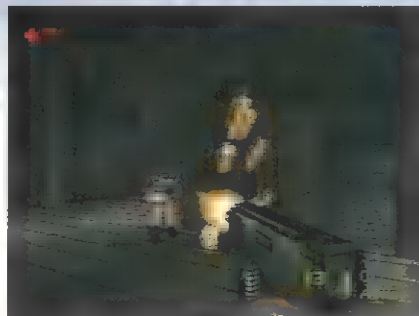
nek az életére, a védelemért cserébe megígéri, hogy segít. A támadókkal kell tehát végeznünk, ■ meg kell akadályoznunk, hogy kinyírják Valentint. Ami bizony nem lesz könnyű. Mindenesetre egy egyszerű tanács: keressünk mindig fedezéket, és lehetőleg még távolról szedjük le a katonákat. Az utat valószínűleg nem nagyon kell magyarázni, lévén csak egy irányba lehet menni. Zukovsky irodája után a másik épületbe ■ falon lévő kis kar nyitja az ajtót, ■ hasonló karral hívhatjuk majdan a liftet - ami egyébként teli van rosszfiúkkal. Fent egy rakás terrorista van az egyik szobában, majd ■ futószalagon keresztül mehetünk le az alsóbb szintre. Jobb ha sietünk lefelé, mert egy elrejtőzött fegyveres gránátokat dobál a ládák mögül, s ezért jobb, ha mihamarabb a "hatósugarán" kívül tudjuk magunkat - utána távolról könnyedén főbe lőhetjük. Fontos, hogy bőven maradjon ekkor még energiánk, mert a java még hátra van. A ládák között találjuk a következő ajtó kapcsolóját, amin keresztül minden eddiginél veszélyesebb keresztútba kerülünk. Először még ne menjünk le a mólóra, hanem fentről célozzuk be jobbra. A távolból gránátózó pasast. Utána a társával is végezzünk a kis faházban, és húzzuk meg a kapcsolót, ami távolabb ereszt le egy hidat. Folytassuk a mólón az utunkat: ■ kis hajóról messziről szedjük le ■ terroristákat, és mellőle a gránátost is még tisztas





# playtipp - playtipp - playtipp

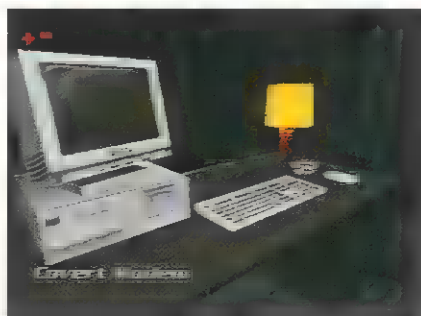
## NOT ENOUGH 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH



távolságból kínáljuk meg - mellesleg a hajónál van egy mellény. Utána egy hosszú egyenes szakasz következik, ami rendkívül veszélyes, lévén hogy rakétavetőkkal vesznek minket célba - természetesen kerüljük a rakétákat, és mihamarabb nyírjuk ki a lövöldöző fickót. Ha minden jól megy, végül Valentin egy újabb "irodaházába" tudunk behatolni, ahol vigyázzunk, nehogy kinyírjuk a barátunk embereit - bár Agent fokozaton lehet hogy nem fogunk velük találkozni. Az emeleten ólálkodó zsoldosokat viszont ne kíméljük, s végül a kis modemünk segítségével hívjuk le Valentin adatait ■ számítógépről. Utána a szobából a felfelé vezető létrán keresztül távozzunk, s onnan már nincs messze a pálya vége.

**Secret Agent:** Nagyságrendileg keményebb az ellenség (kiváltképp ■ gránátosok helyén megjelenő rakétavető-sők), s több helyen kell Valentin embereire ügyelnünk - ja és nincs golyóálló mellény. A futószalagnál még fentről vadásszuk le a földszinten a ládák között ólálkodó katonákat. A pálya elején pedig, amikor a zsoldosok óhatatlanul végeznek Valentin két emberével, ne felejtsük el felvenni ■ fegyverüket: ■ keményebb tűzharcoknál a KA-57-es re-mek szolgálatot tud tenni.

**00 Agent:** Egyéb lényeges újdonság már nincs.



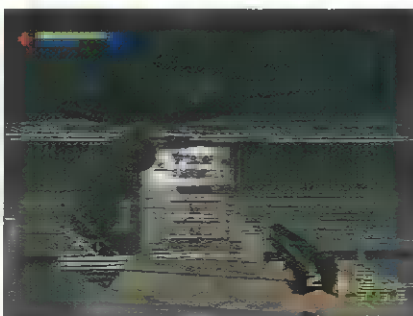
### 10. Küldetés: City of Walkways II

Tulajdonképpen folytatódik az előző akció: a film egyik legjellemzőbb jelenetét élhetjük át, amikor a fűrészes helikopter elkezd feldarabolni a kikötőt.

**Agent:** Amint megkaptuk az irányítást, csináljunk egy hátraarcot, ugyanis mögöttünk ■ ládákon némi lőszer, és egy golyóálló mellény hever, amire bizony nagy szükség van. Az első épületből távozván eresszük le a karral a hidat, s kikerülve a fűrészt haladjunk tovább a következő épületbe. Bent ha elég gyorsak vagyunk, leszedhetjük ■ fenti ablakból a gránátos pasit, aki amúgy felrobbantja a lent harcoló szövetségeseinket. Mindezek után lépcsőzzünk fel, vegyük fel ■ fegyverét, és eresszkedjünk le a másik lépcsőnél. Az olajtartályokhoz kijutva egyszerűen csak fussunk át a magasban futó fahidon, ne is törődjünk a ránk lövöldöző katonákkal. Csupán egy apró nehézség van a dologban: a helikopter szét-szabdalta ■ hidat, és ■ darabjai külön-külön imbolyognak a hullámmástól - de szerencsére nem különösebben nehéz átlugrani rajtuk. A következő épületben megint Valentin embereibe botlunk, tehát nehogy lelőjük őket - még segítenek is egy darabig. A nyitott konténerben lőszert vehetünk magunkhoz, de még fontosabb, hogy ■ konténer mellől felvegyük a golyóálló mellényt. A következő raktáregépületnél szembenézhetünk a szint főgonoszával, vagyis egy harci helikopterrel, ■ megkínálhatjuk egy kis ragadós gránáttal, de nem érdemes hősöködni. Jóval kifizetődőbb, ha meghúzzuk magunkat az egyik fal mellé húzódva (ott, ahol bementünk), majd megvárjuk, amíg a helikopter megunja a dolgot, és eltakarodik. Az épület menti kis szegélyen egy golyóálló mellényt és egy láda gránátot találhatunk. Ezek után újabb tartályokhoz érkezünk, melyek fölött három híd is átvezet, de már mindegyik el van fűrészelve. A középsőt vagy a jobb szélsőt



válasszuk: azoknál azért még át lehet ugrani leszakadt részeken. A hídak végénél puffantsuk le ■ katonákat, majd nyissunk be az utolsó épületbe, ahol könnyen végezhetünk ■ legtöbb katonával, lévén hogy benzineshordók mögött bujkálnak... Végül egy hosszú móló vezet a végső összecsapás helyszínére, ahol immár muszáj megküzdennünk a helikopterrel. Most már azonban több esélyünk van, hiszen a faállványzat alsó részén Valentin kocsija parkol, aminek a csomagtartójából egy csinos rakétavetőt emelhetünk ki. A rakétákat távirányíthatjuk, de mivel túlsótan körülményes ■ kezelés (nem igazán érzékelni ■ kis képernyőn a távolságot és az irányt), inkább a fegyver automata funkciója ajánlott. A helikopter látszólag nagyon kemény ellenfél, de ha megfigyeljük, nem túl intelligens. Ugyanazt az utat járja be folyamatosan:





007THE WORLD IS NOT ENOUGH

007THE WORLD IS NOT ENOUGH

007THE WO

mindig azonos pozícióból nyit géppuskázást, mindig egy bizonyos pontról küld rakétát, és jónéhány másodpercig egy bizonyos ponton mindig megállapodik. Mondanom sem kell: ez utóbbi pontnál kell ráküzdeni ■ rakétáinkat - ha mellépuffogatnánk párat, ■ kocsit csomagtartójából vehetünk fel újakat. A helikopter rakétájára amúgy nagyon vigyázzunk, a géppuskázás előtt viszont elég csak oldalazni - persze azért semmiképp nem árt letről felvenni ■ golyóálló mellényt. Ha a gépnek annyi, már csak néhány fickóval kell végeznünk, akik azonban nagyon távolról, és viszonylag jól céloznak. Persze egy irányítható rakétával mi azért biztosan távolabbról tudjuk becélolni őket...

**Secret Agent / 00 Agent:** Azonkívül, hogy több katonával kell végeznünk, más különbség itt nincs.

#### 11. Küldetés: Turncoat

Az áruló Bullion üldözéséről szól ez a küldetés, s közben mellesleg néhány túszt is ki kell szabadítanunk.

**Agent:** Minthogy Bond elveszti ■ fegyverét, először is egy pisztolyt kell szereznünk: ha felmászunk az utcán az állványzatra, mindjárt találunk egyet. Hamarosan használnunk is kell, mert az utcákat gengszterek lepik el: az első nagyobb adag likvidálásához a legegyszerűbb, ha felrobbantjuk a mellettük parkoló autót. Ennél a pályánál az ■ legnagyobb probléma, hogy az idióta túsztok hajlamosak ■ legnagyobb golyózápor felé menekülni. Végül is egyszerű ■ dolog: mivel mindig azonos úton futkároznak, ki kell tapasztalnunk, merre haladnak, s úgy kell helyezkednünk, hogy amikor a gengszterek ránk lönek, még véletlenül se legyenek tűzvonalban. Az utcáról egy épületbe vezet az utunk, ahol a karzatról lődznek ránk. Még letről szedjük le a fegyvereket, az egyik beugróból pedig feltétlenül vegyük fel a golyóálló mellényt.



Utána lépcsőzzünk fel, ■ jussunk ki a tetőre. Ahol nincs korlát, ugorjunk át ■ szomszédos ház tetejére, majd jobbra forduljunk, ahol ■ terroristák kinyírása után ugorjunk tovább ■ következő házba. (A szegélyre óvatosan ugorjunk fel, nehogy leessünk.) Néhány romos szoba megtisztítása után továbbra is a tetőn haladhatunk, ■ egy kisebb létrán felmászva jókora tetőablakokhoz érkezünk, melyek közül az utolsónál hiányos a rács. Ott leereszkedhetünk, s folytathatjuk ■ terroristák irtását, miközben haladunk lefelé a vásárcsarnokba. Ne vacakoljunk sokáig, különben Bullion egérutat nyer.

**Secret Agent / 00 Agent:** Sokkal keményebbek ■ túszhelyzetek. Amikor az elején fellépcsőztünk, az ajtóból löjünk le a terem túloldalán várakozó terroristát, aki egy nőt tart sakkban, majd azonnal menjünk be kiszabadítani a másik túszt, hogy az imént kiszabadított nő nyugodtan kimenekülhessen. A vásárcsarnokban szintén nagyon oda kell nézni, hogy kire lövünk.

#### 12. küldetés: Fallen Angel

Bullion Dr. Jones megölésével fenyegeti Bondot, aki így kénytelen letenni a fegyvert - de nem sokáig...

**Agent:** Elektra King rezidenciáján folytatódik az akció, ahol M-et is fogva tartják. Miután megkaptuk az irányítást,



vegyük fel ■ szerencsétlenül járt Valentín fegyverét, és a felfelé vezető lépcsőn indulunk el. Az ott ácsorgó alakot nehogy lelőjük, ellenben utána írthatjuk az őrséget, meg a biztonsági kamerákat. Az ujjlenyomattal nyíló zárral egyelőre nem tudunk mit kezdeni, de szerencsére az irodában találunk egy ujjlenyomatszkennert (habár ez Agent fokozaton már alaphoz nálunk van) - már csak egy megfelelő kéz kell hozzá. Vegyük akkor ■ másik irányba az utat. Amint kilépünk a házból, végezzünk jobbra az őrről, majd a fegyverét magunkhoz véve ne lefelé induljunk tovább, hanem balra. Így néhány orlvész állásához kerülünk, s nemcsak azokat, hanem lent ■ mólón várakozó Bulliont is könnyedén lelőhetjük. Csak ez után ereszkedjünk lefelé (akár ott helyben a lyukon keresztül, amin egyenest egy golyóálló mellényhez érkezünk). Tucatnyi fegyveres likvidálása után végül keressük meg Bullion hulláját: az ő ujjlenyomata megteszi: tapogassuk le (ha beesett volna a hullá ■ vízbe, a víz alatt is el lehet végezni ■ műveletet), és használjuk az ajtónál. Óvatosan lépjünk be a helyiségbe, és mihamarabb végezzünk a biztonsági kamerákkal. Ha észrevesznek minket, azonnal el leszünk gázosítva. Bár van menekvés: a plafonon egy nyílás vezet felfelé, ahol a kampós zsinagunkkal felmászhathatunk. Így ugyanoda lyukadunk ki végül, mint ha lépcsőztünk volna, va-





DO THE WORLD IS NOT ENOUGH DO THE WORLD IS NOT ENOUGH DO THE WORLD IS NOT ENOUGH

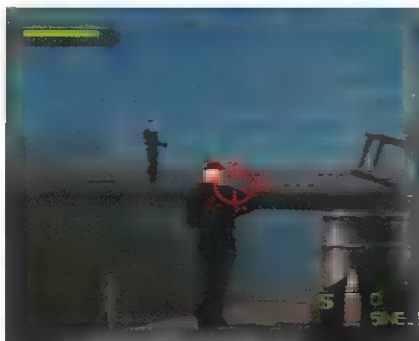


gyis a börtönszekcióba. Az örök likvidálása után lőjük le a lakatot M cellájáról. Ekkor ismét lefegyverezik hősnünket, ezért pusztá kézzel kell kiütni a ránk uszított Gabort. Vegyük el a fegyverét, és lépcsőzzünk tovább felfelé, az újonnan kinyílt ajtónál. Fent még néhány pasast a másvilágra kell küldelnünk, s ne habozzunk meghúzni a ravaszt Elektránál sem.

**Secret Agent / 00 Agent:** Azonkívül, hogy az ujjenyomat-leolvasót külön fel kell venni, csak az ellenfelek mennyiségében van különbség.

### 13. Küldetés: A Sinking Feeling

Bondnak valahogy fel kéne jutnia a Renard által elfoglalt orosz tengeralattjáróra, s kiszabadítani a túszként fogva tartott Jones doktornőt.



**Agent:** A kikötőben halkan kell dolgoznunk, különben az örök bekapcsolják a riasztást, és akkor sohasem tudunk észrevétlenül fellőgni a hajóra. Szereljük fel tehát a hangtompítót a fegyverünkre, s lopakodjunk a ládák között járőröző fazon mögé. Lőjük fejbe, s az egy helyben posztoló társával is hasonlóképpen járunk el, akitől egy távcsöves puskát zsákmányolhatunk. Új szerzeményünkkel helyezkedjünk el egy láda mögé, és szép sorjában lyu-



kasszuk ki az összes katona koponyáját, aki a dokkban őrködik. Ha szabad az út, keljünk át a fedélzetre vezető hídon, és másszunk fel a létrán a bejárat-hoz.

Az imént elmondott megoldáson kívül létezik egy maximálisan humánus és roppant gyors módszer is a hajóra való feljutáshoz: anélkül, hogy egyetlen őrt is kinyírnánk, csobbanjunk bele a vízbe, és a hajó hátuljánál kapaszkodjunk fel, majd mindvégig a törzs bal oldalán haladjunk egészen a létráig - középtájt már kúszva. Amint leereszkedünk a hajó belsejébe, lőjük le az őrt, és kezdjünk bele a helyiségek átfésülésébe: használjuk a röntgenszemüveget. Konkrét tanácsot nem lehet adni a kutatáshoz, mert Christmas Jonest mindig máshol tartják fogva, míg a többi helyeken matrózokat ejtettek túszként - természetesen utóbbiaknak sem szabad megsérülniük. Egy tanáccsal azért szolgálhatunk: ha meg is van a doktor, először még ne menjünk közelébe (azaz ne hívjuk magunk után), hanem előbb tisztítsuk meg a hajót a terroristáktól. Ha ugyanis követ minket, és közben tűzharcba keveredünk, szinte biztos, hogy végez vele egy eltévedt golyó. A hajóban szintén van riasztórendszer, de ugyanúgy ki is lehet kapcsolni, mint ahogy az örök bekapcsolják, szóval nem lényeges... Dr. Jonest végül a torpedókamrába kell elkísérnünk. Egy piros fénnel megvilágított helyiséget kell keresnünk, ahová lefelé kell mászni. Nem sokkal előtte egy hosszú folyosóból nyílik az irányítóterem, ahol pedig - miután a barátnőnket már biztonságban tudjuk - szét kell lőnünk a vezérlő számítógépet.

**Secret Agent / 00 Agent:** A komolyabb harcokon kívül nincs változás.

### 14. Küldetés: Meltown

A vezérlőmű hazavágásával a hajó végül függőlegesen állapodik meg a tenger fenekén, de mindezzel még

nem állítottuk meg Renardot, aki továbbra is a maga kis nukleáris katasztrófáján mesterkedik.

**Agent:** A tengeralattjárót elárasztotta a víz, ezért most az lesz a legfőbb gondunk, hogy bírjuk szusszal. Eleinte ameddig csak tudunk, lefelé kell úsznunk. Közben azért vehetünk levegőt, hiszen az egyes helyiségekben azért még vannak beszorult légbuborékok. Miután a legalsó pontnál átúsztunk a hajó másik szakaszába, folyamatosan



felfelé kell utat keresnünk: így aztán Renard embereihez lyukadunk ki. A likvidálásukat követően még feljebb kell haladnunk, amihez használjuk az órák már többször bevált zsinégét. A reaktornál igen egyszerű Renardot eliminálni: miközben a plutóniumrúddal bibelődik, csak meg kell nyomnunk alatta a gombot. Ezt követően már csak pár terroristával kell végeznünk, illetve egyre feljebb húzódkodnunk az órák segítségével, míg végül vissza nem érkezünk Christmas Jones-hoz, akivel Bond aztán együtt élvezheti a "karácsonyt"...

**Secret Agent / 00 Agent:** A keményebb ellenfeleken kívül a nehezebb fokozatokon a levegő is jobban fogy, illetve komolyabban sérülünk a hiányától.





## PlayStation cheatek

## Bonusz karakterek

A karakterválasztás képernyőjén nyomjuk le vagy fel az irányítót.

## Speciális módok

A dalválasztás képernyőjén tartul lenyomva ■ Start+Selectet, míg nem egy kis bokszt megjelenik. Ezek után választhatunk rejtett nyilak, apró nyilak, tükrözött mód, kis karakterek, és még egyebek közül.

## Double, unison, single vagy versus módok

A címképernyőn nyomunk egy Kört a Game mód opció választásához, mire megjelenik egy bokszt a felsorolt játékmódokkal.

## Step Step Revolution (SSR) mode

A címképernyőn gyorsan üssük be: 3xBal, 3xJobb, Bal, Jobb. Másik megoldásként vagy a címképernyőn vagy a mód megválasztásánál nyomjuk meg a Selectet, miután már előhoztuk ezt a módot a normál játék során.

## Remix mód

Aktiváljuk az SSR módot, majd a címképernyőn üssük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb. Másik megoldásként vagy a címképernyőn vagy a mód megválasztásánál nyomjuk meg ■ Selectet kétszer, miután már előhoztuk ezt a módot a normál játék során.

## Extra zene

Játsszunk jónéhányszor a diet módban, majd lépünk ki. Ezzel a módszerrel nem is egy zene aktiválható.

## DANCE DANCE REVOLUTION

## Synchronized Love song (új dal)

Teljesítsünk öt dalt.

## Challenge mód

Teljesítsünk tíz dalt.



## 500 millió font

Névnek írjuk be: "FILTHY RICH". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

## A játékosok 90%-osra fejlesztése

Névnek írjuk be: "SUPERSTARS". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

## Nincsenek lapok

Névnek írjuk be: "BLIND REF". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

## Gyorsan gyógyuló játékosok

Névnek írjuk be: "POTIONS". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

## Gyorsan épülő stadion

Névnek írjuk be: "NO CONSTRUCTION". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

## Valamennyi meccs megnyerése

Névnek írjuk be: "LUCKY STREAK". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.



## A legjobb csapat és taktika

Névnek írjuk be: "EASY LIFE". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

## Ingyenes átigazolások

Névnek írjuk be: "YOU THE DADDY". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

## Gyors játékosok

Névnek írjuk be: "AMPHETAMINE". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

## Agresszív játékosok

Névnek írjuk be: "HARD AS NAILS". Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.



## Bonusz-szintek

Játsszunk a T.J.'s Backyard pályán, s vegyük fel az öreg furgon mellől a kulcsot. Ezzel megnyitjuk a Warehouse Rock bonusz-szintet. Miután pedig ez megvan, menjünk a kék félcsőbe,



ahol egy második kulcsot is találunk, ami egy újabb szintet nyit meg.



## Pályaválasztás

Indítsuk el úgy a játékot, hogy nincs memória-kártya egyik csatlakozóban sem, majd válasszuk a Load Game opciót, és pályakódnak írjuk be: "P8H!H!P8P?H!?"



## Pályakódok

2	4yh8h8pyp?h87
3	wyl8l8xqh?l8z
4	lyp5p5?qh?p8z
5	cz5t5hrl?l8z
6	kzx5v5prf?x8z
7	sz75z5xrf?78z
8	6z?595?r?78z
■	c6dvbvhsf9d9j
10	k6gvfrpsf9g9j
11	s6kvjrcf9k9j



## Cheat mód

A "Press Start" képernyőnél üssük be: Kör, Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb. Ha jól csináltuk, ezzel aktiváltuk a "Bonus Matchup" opciót a főmenüben, mellyel bárhol és bárkivel megküzdehetünk. Becsületes úton amúgy ezt a módot csak úgy lehet behozni, ha végigvisszük a new challenger, defender, és champion meccseket.



## playtipp playtipp playtipp

WRESTLING THE MUMMY THIS IS FOOTBALL2 TINY TANK TRIPLE PLAY

**Bumblebee Man választása**

Küzdjük végig magunkat a new challenger ringen, és győzzük le Bumblebee Mant, majd mentsük ki az állást, mire következőnek immár ő is ott lesz a választható karakterek között.

**Moe választása**

Küzdjük végig magunkat a defender ringen, és győzzük le Moe-t, majd mentsük ki az állást, mire következőnek immár ő is ott lesz a választható karakterek között.

**Professor Frink választása**

Küzdjük végig magunkat a champion ringen, és győzzük le Professor Frinket, majd mentsük ki az állást, mire következőnek immár ő is ott lesz a választható karakterek között.

**Ned Flanders választása**

Küzdjük végig magunkat a champion ringen, és győzzük le Ned Flanderst, majd mentsük ki az állást, mire következőnek immár ő is ott lesz a választható karakterek között.

**Örökélet**

Pauzáljuk le a játékot, lépünk ki a Quittel, majd a Replay Level, illetve a Bonus Game Modes opciót válasszuk, ezek után üssük be: Kör, Kör, Háromszög, Kör, X, Négyzet, négyzet, X. Avagy teljesítsük a játékot legalább 60%-os teljesítménnyel.

**Sérthetetlenség**

Pauzáljuk le a játékot, lépünk ki a Quittel, majd a Replay Level, illetve a Bonus Game Modes opciót válasszuk, ezek után üssük be: Háromszög, X, Kör, Kör, Négyzet, X, Háromszög, Négyzet. Avagy teljesítsük a játékot legalább 65%-os teljesítménnyel.

**Az összes cheat**

Teljesítsük a játékot legalább 78%-os teljesítménnyel.

**Meznélküli játékosok**

A főmenüben üssük be: L2, L2, L1, R1, Négyzet.

**"Mezes" gólok**

A főmenüben üssük be: Négyzet, Háromszög, Kör, L1, R1.

**Kis játékosok**

A főmenüben üssük be: L2, R2, R2, Kör, Kör.

**Pályaválasztás**

Menjünk rá a New Game opcióra, és ott egyszerűen nyomjuk le: L1 + L2 + R1 + R2 + Bal + Kör + Select.

**Cheat kódok**

A kódképernyő segítségével aktiválhatjuk az alábbi csalásokat:

Sérthetetlenség  
Mega-lövés  
Kicsi Tiny  
Alacsony gravitáció  
"FEATHER"  
Dead River  
Canyon intro FMV  
"FMVAAA"

"TANKODOOM"  
"WEAKROBOT"  
"TINYTINY"

**Mortar-Villa**

Airfield Intro FMV

Desert Robo-Train

Intro FMV

The Nanometal

Mountain Intro FMV

Atmospheric Reduction

Center Intro FMV

Magneto Synchrotron

Transporter Intro FMV

Mount Mutank

Intro FMV

The Rail Gun

Launcher Intro FMV

The Maze Intro FMV

AndNow FMV

Appaloosa

Interactive FMV

Game Over FMV

Ending FMV

Tiny Tank Music

Video FMV

Az összes kód

kikapcsolása

"FMVBBB"

"FMVEEE"

"FMVGGG"

"FMVIII"

"FMVJJJ"

"FMVMMM"

"FMVNNN"

"FMVPPP"

"FMVSSS"

"FMVTTT"

"FMVUUU"

"FMVVVV"

"FMVWWW"

"AAAAA"

**TRIPLE PLAY BÉSEK****Grand Slam ütőjátékos**

Kreáljunk egy játékost, akinek a neve legyen, hogy "SLUGGER".

**110 mph-s dobások**

Kreáljunk egy játékost, akinek a neve legyen, hogy "STRONG ARM".

**Homerun zajok**

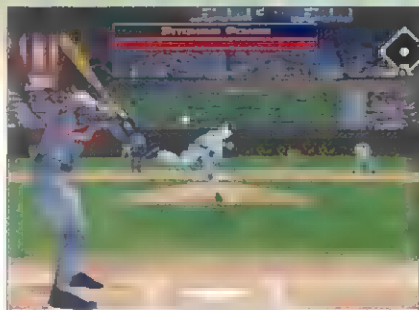
Homerun ütése után, amikor a bázisokon végigfutunk, a Háromszöggel egy dudát, a Négy-





MISSING  
NAME: GENERAL PLASTRO COL  
PAT REPORTED PROBLEM TO SUPER THE GUY HERO  
GRADE A+ FASTER THAN LIGHTNING

ARMY MEN AIR ATTACK KENGO MASTER OF BUSHIDO NBA SHOOTOUT RC



zettel egy hangosabb dudát. ■ Körrel pedig egy sípol hozhatunk működésbe.

### PlayStation 2 cheatek

#### Pályakódok

- |    |   |
|----|---|
| 2  | Fel, X, Háromszög, Jobb, Bal, Négyzet, Kör, X   |
| 3  | Háromszög, Kör, Le, Bal, Négyzet, Négyzet, Fel, Fel, X, Jobb, Bal, X, Kör, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Le, Le, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Jobb, X |
| 6  | Háromszög, X, Fel, Bal, Jobb, Bal, Kör, Háromszög, Jobb, Négyzet, Jobb, Le, Kör, X, X, Jobb   |
| 8  | Háromszög, Jobb, Négyzet, Négyzet, Kör, Le, Le, X, Fel, X, Négyzet, Bal, Jobb, Kör, Bal, Bal  |
| 10 | Háromszög, Fel, Kör, X, Négyzet, Le, Le, Le, Kör, Kör, Fel, Bal, Jobb, X, Háromszög, Négyzet  |
| 12 | Jobb, Fel, X, Jobb, Kör, Négyzet, Háromszög, Kör, Bal, Bal, Háromszög, Kör, Kör, X, X, Le, Jobb   |
| 14 | Négyzet, Jobb, Kör, Fel, Le, Négyzet, Le, X, Bal, Jobb, Kör, X, Négyzet, Le, Le, Kör  |



- |    |   |
|----|---|
| 16 | Háromszög, Kör, X, Jobb, Jobb, Kör, Négyzet, Le |
| 17 | Négyzet, Fel, Fel, Jobb, Bal, Négyzet, Le, X    |
| 18 | Kör, X, Jobb, Háromszög, Négyzet, Fel, X, X     |
| 19 | Le, Jobb, X, Négyzet, Jobb, Fel, Kör, Kör       |
| 20 | Fel, X, Kör, Fel, Bal, Négyzet, Kör, X          |
| 21 | Bal, Kör, Háromszög, Le, X, X, X, Kör           |
| 22 | Háromszög, X, Le, Bal, Jobb, X, Kör, Négyzet    |

#### KENGO MASTER OF BUSHIDO

##### Az összes rejtett karakter

Győzzük le az összes Dojot single player módban. ■ ezzel megnyitjuk az összes karaktert a versus és a tournament módokban. A figurák ekkor lecserélődnek Dojo mesterek arc képeivel.

##### Az ellenfél összezavarása

Meccs közben ■ versus módban nyomogassuk az X+Kört, mire az ellenfél nem fogja tudni, milyen mozdulathoz készülődünk.

#### ÖSSZEKEVERT KARAKTEREK

##### Összekevert karakterek

Pauzáljuk le a játékot, ezután tartsuk lenyomva az L2+R2-t, és üssük be: Fel, Le, Jobb, Bal, X, Háromszög, Kör, Négyzet, Négyzet+Start.

##### Megbolondult kamera

Pauzáljuk le a játékot, ezután tartsuk lenyomva az L2+R2-t, ■ üssük be: X, Kör, X, Kör.

##### Rögzített kamerák

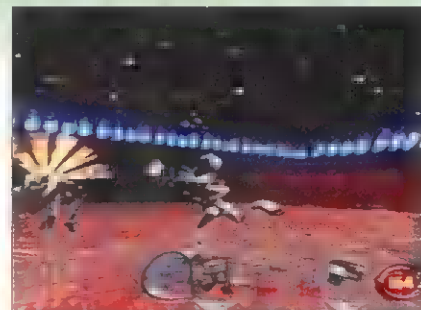
Pauzáljuk le a játékot, ezután tartsuk lenyomva az L2+R2-t, és üssük be: Kör, X, Kör, X.

##### Lassított mód

Amikor Max-szel játszunk tartsuk lenyomva az L2+R2-t, és nyomjuk le ■ Felt négyyszer.

##### Dr. Hawkins szellent

Amikor a dokival játszunk nyomjuk le egyszerre: L2+R2+Bal+X.



#### NBA SHOOTOUT

##### Mindig betalálni

Pauzáljuk le ■ játékot, majd Tartsuk lenyomva ■ L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt. Ha jól csinaltunk, egy hangot kell hallanunk.

##### Az összes pálya

A főmenüben üssük be: L1, R1, R2, Négyzet, Kör.

##### Az összes kocsi

A főmenüben üssük be: L1, L2, R1, R2, Kör, Négyzet.

##### A következő kupa megnyitása

A főmenüben üssük be: L1, R1, R2, L2.

##### Gyors Start

Amikor a verseny előtti visszaszámlálásnál megjelenik a "GO", akkor nyomjunk azonnal X-et.

#### Galaxy Circuit pálya

Végezzünk valamennyi pályán az első három között.

##### Tükrözött mód

Végezzünk ■ Galaxy pályán arany medállal bármelyik karakterrel, ■ ezzel aktiváljuk ■ választható opciót.

##### Darth Vader választása

Végezzünk a Galaxy pályán arany medállal Anakin Skywalkerrel.

#### BONUSZ-DALOK

Sikeresen teljesítsük a sztori mód különböző szintjeit, s úgy megnyílnak a bonusz szintek a Club Afroban.

#### WILD WEST RANGING

##### Cheat mód

Az Options képernyőn tartsuk lenyomva a



## playtipp playtipp playtipp

GE PRO STAR WARS UNISON WILD WILD RACING WINBACK WORLD SOCCER



Négyzetet, és üssük be: Fel, Kör, Le, Kör, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Kör. Ha nem hibáztuk el, az options képernyő aljánál megjelenik a "Secret" ablak. Ezek után fogjunk neki egy single player játéknak, és nevünknek azt adjuk meg, hogy "NORTHEND". Ezzel megnyílik az összes pálya, az összes kocsi, beleértve a fagyis kocsit és a tehénrabló UFO-t is.



#### Teszt mód

A "Press Start" képernyőn (még mielőtt elindulna a demo) gyorsan nyomjuk be: Fel, Le, Le, 3xJobb, 4xBal, majd tartuk lenyomva a háromszöget, és nyomunk egy Startot. Ha nem hibáztuk el a dolgot, egy puska lövést kell hallanunk. A "Trial" móddal a játék valamennyi pályáján elindulhatunk.

#### "Hirtelen halál" mód

A "Press Start" képernyőn (még mielőtt elindulna a demo) gyorsan nyomjuk be: L2, R2, L2, R2, Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, majd tartuk lenyomva az L1-et, és nyomunk egy Startot. Ha nem hibáztuk el a dolgot, egy puska lövést kell hallanunk. Ebben az üzemmódban minden ellenfél egyetlen lövéssel likvidálható.

#### "Max erő" mód

A "Press Start" képernyőn (még mielőtt elindulna a demo) gyorsan nyomjuk be: L1, R2, L2, R2, L2, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör, majd tartuk lenyomva az L1-et, és nyomunk egy Startot. Ha nem hibáztuk el a dolgot, egy puska lövést kell hallanunk. Ezzel a móddal minden fegyvert megkapunk, és sosem fog el a lőszer.

#### Az összes multiplayer karakter

A "Press Start" képernyőn (még mielőtt elindulna a demo) gyorsan nyomjuk be: Fel, Le, Le, 3xJobb, 4xBal, majd tartuk lenyomva a Kör, és nyomunk egy Startot. Ha nem hibáztuk el a dolgot, egy puska lövést kell hallanunk. A többjátékos módban ezután választhatóvá válnak nem csak a főellenségek, de még a mérnökök és más egyéb karakterek is. Úgy is behozhatjuk egyébként őket, ha teljesítjük a játékot easy és normal fokozatokon.



#### Max power, sudden death, a trial üzemmódok együtt

Teljesítsük a játékot hard nehézségi fokozaton.



#### Európai válogatott

Nyerjük meg a Nemzetközi Kupát.

#### Világválogatott

Nyerjük meg a League módot, s azzal megkapjuk a World All-Stars csapatot.

#### Európai klasszikus csapat

Nyerjük meg az Európa Kupát Olaszországgal, Angliával vagy Jugoszláviával.

#### Holland klasszikus csapat

Nyerjük meg az Európa Kupát Hollandiával.

#### Német klasszikus csapat

Nyerjük meg az Európa Kupát Németországgal.

#### Brazília klasszikus csapat

Nyerjük meg a Amerika Kupát Braziliával.

#### Argentín klasszikus csapat

Nyerjük meg az Amerika Kupát Argentínával.

#### Rejtett mesterliga-játékosok

Nyerjük meg a Master League-et, amivel 30 mesterliga-játékost aktiválhatunk. A játékosok egy külön csapatnál jelennek meg a Master League Team opciónál, s olyan nevek közül mazsolázgathatunk, mint Mario Jardel, Roberto Baggio, Denilson, Jean Pierre Papin, vagy Michael Laudrup.



#### Dreamcast Cheatek



#### Rózsaszín nyúllal játszani

Kódszónak írjuk be: "PNKBNN".

#### Csontvázal játszani

Kódszónak írjuk be: "SKLL".



#### Gyors fegyvertöltődés

A címképernyőn üssük be: X, B, Y, A, X, ■, Y, A, X, B, Y, A, X, B, Y.

#### Bonusz-karakterek

Teljesítsük a játékot easy fokozaton, mire egy fickót kapunk, aki rakétákat szór specialitásként. Teljesítsük a játékot normal fokozaton is, s úgy pedig egy lézerező kislány lesz választható.



#### Javelin kocsi

Töltsünk el 100 órát a játékkal, és miénk a Javelin kocsi.

#### Pywackett Barchetta Super kocsi

Érjünk célba bármelyik tükrözött/megfordított pályán a Pywackett Barchetta kocsival single race üzemmódban.

#### Rule of 9th kocsi

Döntsük meg mind a nyolc tükrözött/megfordított pályán a rekordot single race üzemmódban.

#### Unicorn kocsi

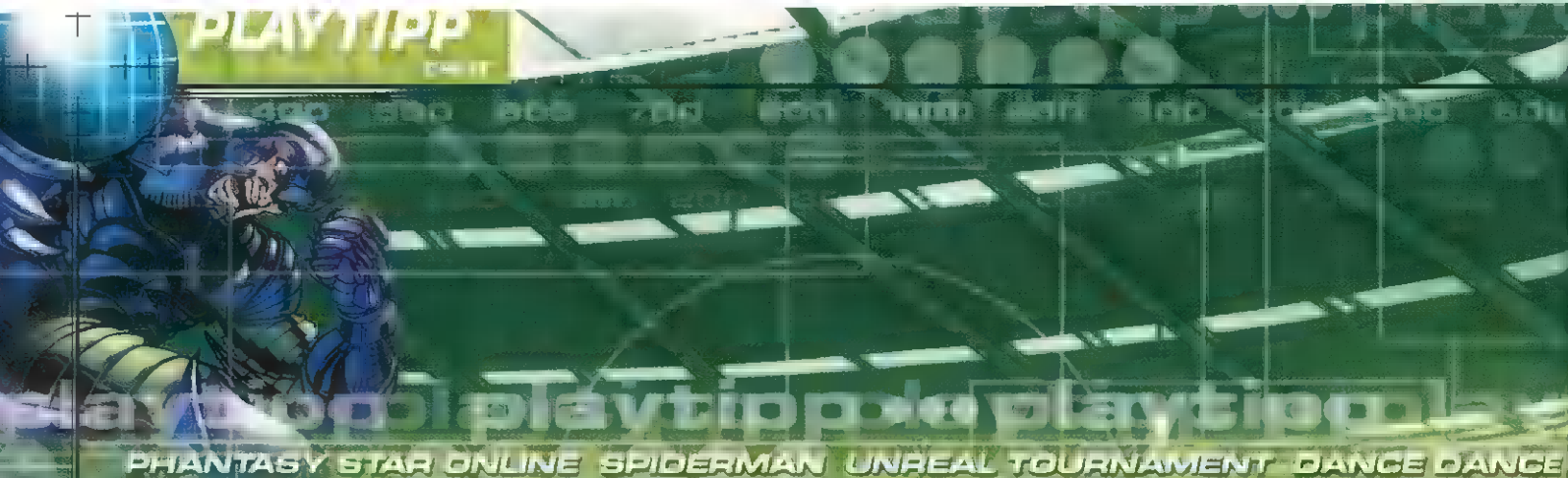
Sikeresen teljesítsük a Championship módot.



#### Cheat mód

A névbeírásnál írjuk be: "RVL", majd a következő betűnél maradunk az L-en. Ha jól csináltuk, "RVLL" néven fogunk megjelenni, de úgy, hogy az utolsó "L" villog. Ezután nyomunk Startot a nevünk törléséhez, majd a B-vel térünk vissza a kezdő képernyőhöz. Ezzel az összes küld-





## PHANTASY STAR ONLINE SPIDERMAN UNREAL TOURNAMENT DANCE DANCE



tés, plusz egyéb opciók is aktiválva lesznek. Pauszáljuk le a játékot, mire a megjelenő menüben mindenféle csalásokat találunk.

### A töltésképernyő variálása

A képernyőn, ahol fények világítanak meg minket, analóg karral egy kis villogó csillagot irányíthatunk

### Rejtett grafikák

A lemezt egy PC-be behelyezve az "Extra" könyvtárban különböző képeket találhatunk a játékról.

### Extra nehézségi szintek

Teljesítsük offline verzióját a játéknak, és azonnal megnyílik a hard nehézségi szint. Teljesítsük azt is, azzal aktiválódik a very hard nehézségi szint. Ezeknél több tapasztalati pontot, jobb tárgyakat gyűjthetünk be.

### Képernyők elmentése

Helyezzünk egy teljesen üres memóriakártyát a kettős slotba egy olyan irányítón, ami a gép "D" portjához van csatlakoztatva. Egy képhez 195 blokk szükséges. Indítsunk egy online vagy egy offline küldetést. Tartsuk lenyomva az A+X-et, és nyomjunk egy Startot a "D" irányítón, mire a kép kimentődik. Ha jól csináltuk, egy fekete képernyő jelenik meg egy visszaszámolással. Miután a számláló nullához ért, a játék folytatódik, és a kép a korábban üres VMU-n lesz található. A kész képpel, illetve a Planetweb Browserrel aztán "elmehetünk" a <http://ps0.donut.dhs.org> webhelyre, és elküld-

hetjük a képeket az e-mail boxunkból. Ezen kívül fel is tölthetjük a képet a Sonic Team hivatalos PSO Visual BBS oldalára, ahol megnézhetjük mások képeit is.

### Karaktermozgások

Ehhez a trükkhöz szükség van egy DC billentyűzetre. Csak tartsuk lenyomva a Alt-ot, és nyomjuk a mellé a F1-F12 billentyűket, mire a figuránk különböző mozgásokat fog produkálni.

### Mindennek a megnyitása

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "LEANEST".

### Pályaválasztás

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "MME WEB".

### Sérthetetlenség

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "ADMNTIUM".

### Örök pókháló

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "GLANDS".

### Az összes képregény

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "FANBOY".

### Az összes játékorbitó

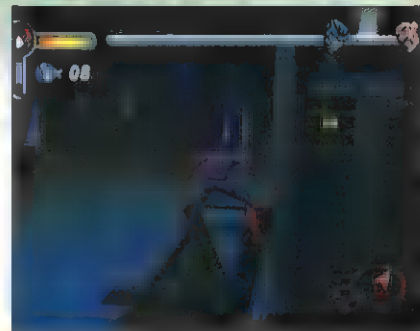
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "KIRBYFAN".

### Az összes mozi

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "CINEMA".

### Az összes karakter a galériába

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből,



majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "RGSGLLR".

### A sztori megnézése

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "ROBERTSON".

### "Mi van ha" játékmód

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "UATUSEES". A "What if contest?" a módban az egyes részek megváltoznak, attól függően, hogy mit csináltunk a második szintől fogva.

### Symbiote Spidey ruha

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "SECRWAR". Ezzel a ruhával végtelen mennyiségű pókhálót lehetünk ki. Ugyanezt megtehetjük úgy is, ha megnyerjük a játékot bármilyen nehézségi szinten.

### Spidey 2099 ruha

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "MIGUELOH". Ezzel a ruhával Spider-Man dupla sérülést okoz az ellenségnek. Ugyanezt megszerezhetjük úgy is, ha az összes képregényt felvesszük a játékban.

### Captain Universe ruha

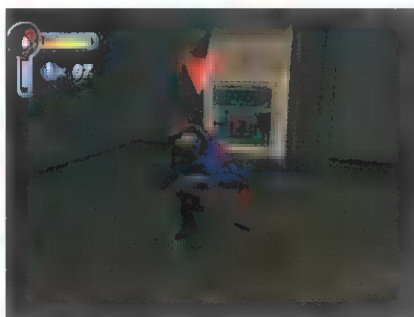
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "TRISNTNL". Ez a ruha mind a örök pókhálót, mind a dupla sérülést bekapcsolja, továbbá még sérthetetlen is lesz Spider-Man. A ruhát úgy is megszerezhetjük, ha megnyerjük a játékot hard nehézségi fokozaton.

### Spidey Unlimited ruha

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "SYNOPTIC". Ezzel a ruhával lopakodni lehet a L-gomb lenyomásával. A ruhát úgy is megszerezhetjük, ha megnyerjük a játékot kétszer bármelyik nehézségi fokozaton.

### Scarlet Spider ruha

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből,





## playtipp

DANCE DANCE REVOLUTION PGA EUROPEAN TOUR STAR WARS-EPIISODE ONE BATTLE FOR NABOO

majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "XILRTRNS". Ugyanezt elérhetjük úgy is, ha legyőzzük Rhino-t a 3-1 szinten.

**Amazing Bagman ruha**

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "KICK ME".

**Peter Parker ruha**

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "MRWATSON". Megjegyzés: ez a ruha csak két háló-cartridge tárolását teszi lehetővé!

**Ben Reilly ruha**

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "CLUBNOIR". A ruhát úgy is megszerezhetjük, ha átvisszük a 4-2 szintet.

**Quick Change Spidey ruha**

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "SM LVIII". A ruhát úgy is megszerezhetjük, ha 10.000-nél több pontot érünk el a zip-line training módban. Megjegyzés: ez a ruha csak két háló-cartridge tárolását teszi lehetővé!

**Teljes életerő**

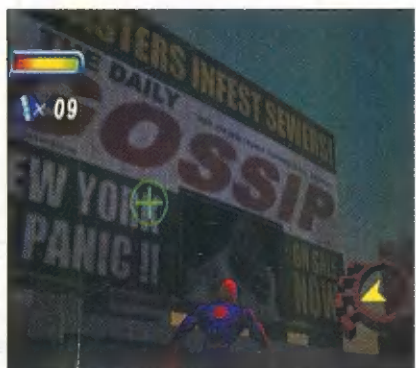
Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "WEAKNESS".

**Lüktető fej mód**

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "EGOTRIP".

**Pálcikaember mód**

Válasszuk a "Special" opciót a főmenüből, majd azon belül a "Cheat" pontot, és üssük be: "STICKMAN".

**UNREAL TOURNAMENT****Az életerő feltöltése**

Pauzáljuk le a játékot, s üssük be: 3xLe, Bal, Fel, Jobb.

**Nintendo 64 Cheatek****DANCE DANCE REVOLUTION  
FEATURING DISNEY CHARACTERS****Az összes dal**

A kódszavak beírásánál vigyünk be: Fel, Bal, Jobb, Le, Fel, Jobb, Bal, Le.

**Miki Egér a karmester**

A kódszavak beírásánál vigyünk be: Bal, Fel, Le, Jobb, Bal, Le, Fel, Jobb.

**Disco varázs mód**

A kódszavak beírásánál vigyünk be: Fel, Fel, Jobb, Bal, Le, Fel, Bal, Jobb.

**DR. MARIO****Acél Mario aktiválása**

Wariot választva teljesítsük a játékot normal, hard vagy super hard fokozaton anélkül, hogy egyszer is vesztenénk. Rudy legyőzése után így Metal Marioval kell megküzdenünk, akit ha szintén kapásból megverünk, választható karakterré válik a VS módban. Megjegyzés: a Redo opció használata vesztesnek számít.

**Vámpír Mario aktiválása**

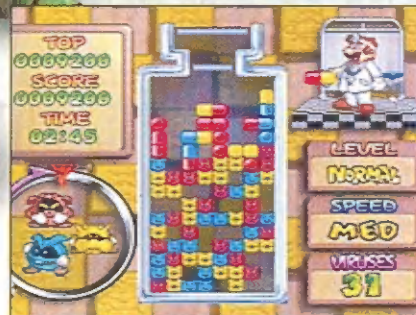
Dr. Mariot választva teljesítsük a játékot normal, hard vagy super hard fokozaton anélkül, hogy egyszer is vesztenénk. Rudy legyőzése után így Vampire Marioval kell megküzdenünk, akit ha szintén kapásból megverünk, választható karakterré válik a VS módban. Megjegyzés: a Redo opció használata vesztesnek számít.

**Nehézségi szint állítása VS módban**

A VS mód karakterválasztásánál álljunk rá az egyik szereplőre, majd tartsuk lenyomva az L-et, és nyomjuk le az A-t, amivel így az adott karakter mellett megjelenik egy csillag, ami a Hard fokozatot jelképezi. Ha pedig az L-el együtt a B-t nyomjuk, akkor a Super Hard szintet két csillag fogja jelölni.

**Super Hard mód**

Indítsuk el a story módot, majd álljunk rá a Hard opcióra. Ezután nyomjuk le a Z-t, s azzal a nehézségi szintet átvált S. Hardra.

**PGA EUROPEAN TOUR****Nagy fej**

Kódnak írjuk be: "RTYNBRTYNNY".

**Nagy kezek**

Kódnak írjuk be: "RTYNMGRNY".

**Nagy golfozó**

Kódnak írjuk be: "TRYBFCKRYB".

**Kis golfozó**

Kódnak írjuk be: "RTOCFCAMHCE".

**Kis fej**

Kódnak írjuk be: "RNTYRNMVQDNB".

**STAR WARS: EPISODE 1 -  
BATTLE FOR NABOO****Az összes hagyományos szint**

Írjuk be kódnak: "TOOWEAK?".

**Swamp Speeder**

Írjuk be kódnak: "RHUBARB!".

**Fejlettebb bombák**

Írjuk be kódnak: "BOOM!?".

**Fejlettebb rakéták**

Írjuk be kódnak: "?NUNAPWR".

**Célkövetős torpedók és rakéták**

Írjuk be kódnak: "CANTMISS".





# playtime! 01/07



## Panzer Front (PS)

"Itt jönnek, pontosan bele a pofánkba!"



## TJ Lavin's Ultimate BMX

Akinek egy kerékkal kevesebb van, annak most kettővel több lehet.

## Worms World Party (DC)

Amikor egy kupac kukac igazán vérszomjassá válik, ott baj lesz!



## Extermination (PS2)

Csak úgy, mint rendesen: egyedül a világ ellen



### Szerkesztőség

Főszerkesztő: Kiss László  
Rovatvezető: Vári Zoltán  
Rovatvezető: Bényi László  
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor  
Tördelőszerkesztő: Kozma Péter

### A szerkesztőség címe:

1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210  
Telefon: 350-8179  
E-mail cím: playtime@vogel.hu

### Kiadó

Kiadja: Vogel Publishing Kft.,  
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

### A kiadásért felel:

Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731  
Lapigazgató: Ali Mehdi  
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

### Hirdetésfelvevél

Vogel Publishing Reklámiroda  
Szakács Gábor  
Mobil: (06) 309-590-540  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.  
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

### Hirdetési marketing:

Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

### Külföldi hirdetésfelvevél:

<b>Németország:</b> Vogel International Erik N. Wicha, Pocistrasse 11, D-80336 München Tel.: +49 89 74642 318 Fax: +49 89 74642 217	<b>Nagy-Britannia:</b> Media Partners Ltd. 5/15 Cromer Street Gray's Inn Rd GB-London WC1H 8LS Tel.: +44-171/837-3330 Fax: +44-171/833-0764
---	---

<b>USA/Kanada:</b> Vogel Europublishing, Inc., Mark Hauser 632 Sunflower Court San Ramon, CA 94583, USA Tel.: +1-925/848-1170 Fax: +1-925/848-1171	<b>Tajvan:</b> Taiwan Bright Int. Co., Ltd., Vincent Lee 4 FL 1, Sec. 3, 800 Hsin Yi Road, Taipei 106, Taiwan R.O.C. Tel.: +886-2/2755-7901-5, Fax: +886-2/2755-7900
---	---

### Terjesztés

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

### Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768  
terjesztas@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1288 Ft.

### Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:

Vogel Publishing Kft., Budapest.  
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210  
Telefon: (36-1) 349-4768

### Előfizetési díj a kiadónál:

fél évre: 5796 Ft (6+1 szám),  
egész évre: 11592 Ft (12+2 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámmal, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

### Mentőrozás és nyomás:

Kossuth Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnnyomása, sokszorosítása és adattrendszerben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

**Keresd június 15-től az újságárusoknál!**



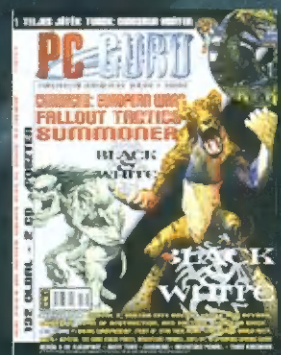
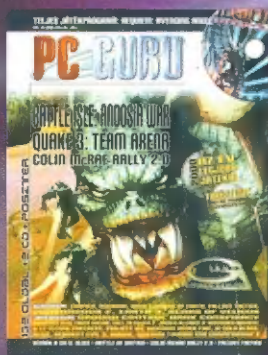
*Minden hónapban teljes játékkal!*

# PC GURU

Szórakoztató Informatikai Magazin

**132 oldal \* 2CD \* POSZTER**

**A PC-s játékpiacon legfrissebb hírei \* Játékleírások \* Bemutatók \* Hardver tesztek \* Extrák**



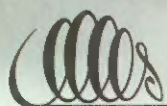


# TECHNOMAGIE

VISSZATÉRÉS AZ ÖRÖKKÉVALÓSÁGBA



EURÓPA VÁLASZA  
A FINAL FANTASY-RE!



INFOGRAMES

